最强机战高达专门志

机战FAN

VOL.1

▼重头连载

高达之父・富野由悠季自传

夏亚的镇魂歌

机战的秘密基地

大河原工场

SRX开发史

▼原创世纪

机战OG OVA全攻略

机战OG 手办超热报

游戏新作彻底报道

▼重装攻略

超级机器人大战W

▼机战十五周年纪

剖析机战

机战系列究极大总结

寺田贵信
独家专访

MOBILE SUIT GUNDAM

机动战士高达

DATA

■上映时间：1979/04/07~1980/01/26■电视动画共43集（+3部剧场版■原作：矢立肇，富野喜幸（现为由悠季）■总导演：富野喜幸（现为由悠季）■人物设计：安彦良和■机体设计：大河原邦男■剧本：星山博之，松崎健一，荒木芳久，山本优等■绘画指导：安彦良和，富尺和雄，青钵芳信等■演出：贞光绅也，藤原良二，小鹿英吉等■音乐：渡边乐夫，松山佑土■制作：名古屋电视台，创通制作，日本日出（现为日出）■主题歌：OP“飞翔！高达”/作词：井荻麟/作曲：渡边乐夫/编曲：松山佑土/演唱：池田鸿 ED“永远的阿姆罗”/作词：井荻麟/作曲：渡边乐夫/编曲：松山佑土/演唱：池田鸿

STORY

时间在宇宙世纪0079年，增长过快的人类已经占据了过半的太空殖民地。其中一部分殖民者SIDE3以吉翁公国名义，挑起对地球联邦的独立战争。吉翁军团主力为人型机器人，机动战士（MS）。战争在很短的时间内，地球方面就有大半人丧生。为了对抗敌人攻击，联邦军秘密开发了新型MS，被称为高达的RX-78。在之后被称为一年战争的战斗中，一名15岁的少年阿姆罗·利，与他操纵着白色机体一起成长。

APPENDIX

《α》的故事开始之前，在联邦军与吉翁交战的时候，从外太空飞来了巨大宇宙战舰。（马克罗斯）。战况一下变得混乱，双方停战。从《α》初次登场的RX-78就已经可以隐约看得出来，它的后继机体高达Mk-Ⅱ将成为战场的主力。这之后的故事从吉翁军统帅基连命令以马克罗斯为攻击目标，女将基莉亚同联邦军人物科瓦特罗展开会谈开始，一点一点变得有意思起来。虽然初代高达只参加了α系列的第一作，但我们仍能从中看到“α外传”系列之外作品部分的内容。

■机体名：RX-78-2高达
■高度：18米
■重量：43.4吨
■主要装备：光束枪、光剑、高性能火箭炮、高达铁锤。
■登场作品：《α》

Illustration：中村淳一

机战FAN

机战十五周年纪念

寺田贵信 独家专访 002
剖析机战 004

电玩冲击

超级机器人大战W 018
大话最强BOSS 036

原创世纪

机战OG OVA全面接触（一） 040
机战OG DVD发售报道 064
机战OG 游戏新作完全报道 066
机战OG 模型手办 070
机战OG 漫画短篇《狡兔死走狗烹》 090
机战MX 漫画短篇《我的伙伴》 122
机战MX 漫画短篇《在世界的中心呼唤成败》 138

高达频道

高达SEED俱乐部·剧场版回顾 154
连载·高达之父 富野由悠季自传 160
连载·夏亚的镇魂歌 164
高达 手办模型 169
小说·机动战士高达UC 178
连载漫画·机动战士高达 特洛伊行动 189

机密资料室

机战设定资料馆·第三次 204
SRX开发史 212

机战迷

经典品位·第四次超级机器人大战 216

个性专栏

魂之连载·秘密基地 220
大河原工场 222

第一时间寄回填写好的回函卡，就有机会抽取机战手办大奖！共有十套，快试试你的手气吧！

VOL.1

总策划 风林
编 辑 北斗/翔武/龙马

寺田贵信

BANPRESTO 制作人

超级机器人大战的缔造者 回顾机战系列游戏的十年

「BANPRESTO SR开发部SR战略推进室领导人。是历经15年牵引着超级机器人大战系列的制作人，现在正面临好几个新作品的发售所以现在每一天都非常忙碌。」

从1991年4月20日的GBA版本开始的这15年里，新旧机器人动画中的英雄们一起抵抗巨大恶势力的作品，超级机器人大战系列不仅仅吸引了游戏迷，甚至动画迷们的灵魂也被它所触动。这个已经推出超过50部作品的系列，在众多FANS的期待中也于去年正式OVA化了。而且今年再加上众多OVA的游戏化，在PSP、Xbox360等次时代主机上的大战也展开了，大有破竹之势。

■机战以成为父母与孩子之间的连接桥梁为目标

——自从在超级机器人大战系列中加入音效已经过了10年了。

寺田：与FC时代相比硬件的性能提高了，而且在音效与视觉两个方面也要求根据场合不同而更加深入地制作。性能优秀的硬件登场是理所当然的，也是符合玩家需要的。其实我经常在思考，玩家对于超级机器人大战这个系列，在新一年又会怎样的期待呢。但是我每次刚一开始思考头就阵阵发痛了(笑)。

——游戏市场正处于周边产品比例很高的一个时期。

寺田：以前的确是有过在整个市场中游戏周边产品并非很卖座的观念，但是近来由于高达、龙珠Z的出现，这种观念大大地被改变了。虽然以前的玩家已经长大成人了，不过人们还是会出钱购买那些周边产品的，这些周边产品是以他们曾经接触过的游戏动画人物为模本设计的。

每个周边产品都要重视在其最佳时期投放市场，这是周边产品商业运作不可动摇的法则。但是超级机器人大战的运作情况是，巧妙地不受约束地把新旧周边产品混合，常常寻找新的忠实购买群体。我们运用了与一般周边产品商业运作完全不同的手法。

——最新的高达和30年以前的マジンガ Z在文化创意上如出一辙。

寺田：因为最近几年来盛行把以往名作的复刻或者发售纪念版，所以新旧FANS能够一起享受的文化创意在不断增加，我们从系列的初期就开始将超级机器人大战定位在这样的作品上了。

■想尽办法延长游戏人物的寿命

——在超级机器人大战中，有很多我们久违了的英雄们。

寺田：将以往的名作在超级机器人大战中重新发掘，然后让其迸发出新的魅力，我们续写着那些经典、让其再次游戏化。如果能原原本本地还原那些作品的精髓，也是我们开发者的幸福啊。我并不是在引导着周边产品商业运作，而是希望可以帮助延长游戏人物的人气与寿命。而且我不想看到曾经的名作被人们遗忘，希望把它们传递给下一代。

——那样的话，最大限度地调动登场人物的魅力就变得异常重要了吧。

寺田先生：的确是那样，作为游戏来说，把超越最尖端技术这类事情交给擅长这个领域的人，而我们则希望沿着不同的道路在游戏开发方面继续

努力。对于游戏登场人物的处理终究还是身为Bandai Namco一员的我们的强项,所以想大力拓宽并延续这个我们所擅长的领域.

——您终究还是希望通过超级机器人大战，让父母与孩子一起欢乐吧!

寺田先生:是的。我们这一代的人在自己还是孩子的时候，每当在电视上看到动画片和特摄节目，就会有这么一种每当随着故事的展开，超合金等的玩具就会同时出现在现实玩具店中的想法。而且也经历过那个年代的模型热。因此与我们的父母一代相比，已经基本上没有了对游戏周边产品的那种反抗感了。而且在我们的青春期还接受过一个叫做FC的电视游戏机的洗礼。这一代人现在也正逐渐为人父母了，我希望可惜制作出这一代父母和孩子可以共同欢乐的作品。

「真想有个蒙面超人里假面变身系统的腰带啊，寺田先生这样谈道。正是因为寺田先生一直没有丢失少年的心，所以脑海中始终酝酿把先生那时候的感动传达给下一代吧。」

一似乎现在把构筑娱乐的基石放到了首位。

寺田先生:譬如在最新的《蒙面超人》还有《奥特曼》里，让在以往系列里登场过的怪兽从新登场，那么孩子在纯粹地热中于故事的同时，父母也可以重新怀念儿时的那份感动。父母们正因为没有对这些动画游戏人物的反感，所以才可以营生出让两代人共同欢乐的环境。

——由于今后这个时代的孩子们也会为人父母，所以这种状况会世代蔓延吧。

寺田先生:我想还需要5年，那样的状况就会产生的。在现在的游戏中，像网络游戏等，存在着多种多样的游戏形式。我想在其中，应该有个可以让一个人玩的机器人游戏。既然是游戏，那么就要追求一个作为文化创意而终结的趣味。而且，我希望可以提供一个这样游戏，这个游戏就像可以沟通两代人的共通语言一样，只要玩家有这样的需要，那我就会继续制作超级机器人大战系列的。

■紧握普及操作系统 变革游戏机的钥匙。

——在最近几年，NDS的大受欢迎成为了一般人接触游戏的一个契机。

寺田先生：以NDS作为契机，我们已经发现，其实比我们更加希望亲近游戏的长辈是非常多的。把像NDS那样的游戏机当作礼物送给我们的父母，这样的时代已经来临了。不过那些长辈们在《脑锻炼》这个游戏过后又该玩什么呢?要是游戏开发工作不能将兴趣延续下来，那么这也就只是一个短暂性的现象罢了。

——那么您的意思是NDS对于寺田先生您,是款给您留下很深印象的游戏机了?

寺田先生：在它刚刚发售后的不久,我可没有想到它会如此的受欢迎,我想其原因是使用触摸笔后人们更容易理解,使得让一般人可以接受它。

我经常在想，现在游戏机应该在操作系统上掀起一次变革，无论游戏机如何进步，只要操作系统不变，那么玩家手握手柄坐在电视前的现状就不会改变。关于NDS正因为在设计中导入了触摸笔概念，所以呢，我想所谓游戏本来就是让与游戏无缘的年长者也可以安心地享受的东西吧。

——今后所谓可以在更广泛的年龄层中娱乐的游戏是什么样的呢?

寺田先生：大概我们对游戏都会有段记忆吧。比如超级马里奥，只要我们看到马里奥一跳一跳的场景，就会立刻回忆起曾经为它兴奋的感觉；跟朋友聊天的时候谈及这个话题也会有种过去同学间聊天似的很亲切感。

正是因为这个游戏在过去取得了很大的成功，在我们当中才会产生一种认识，马里奥就是这个样子的。而且超级马里奥这个形象产生的年代正值当年的FC热，因此有那样共通认识的人普及在一个很广的年龄层中。也正是因为那个年代的人现在变成了爸爸妈妈，成了爷爷奶奶，所以我感到开发一些面向更广领域人群的玩具是非常必要的。

——您说玩具? 你说的不仅仅局限在游戏方面是吗?

寺田先生：前几天我在拜访一家玩具店的时候找到了历代奥特曼变身套装的手办。在那家店里收藏着的手办中，让我激情荡漾的并不是正在热映中的梅比乌斯奥特曼的手办，而是β胶囊。

——是初代奥特曼变身时候使用的变身数据胶囊吧。

寺田先生：是的(笑)。而且我想如果人们购买这些周边，孩子们会为梅比乌斯奥特曼的手办而狂热，而像我一样曾经体验过历代奥特曼，拥有对历代奥特曼美好回忆的父辈们则又会迷恋于历代变身手办。对于一类商品，不同年代的人有着不同的爱好方式。能够孕育出这样的产品，我想正是现在游戏周边产业优秀并令人惊叹的地方。

■据说日本的人设文化有可能会变得像美国Disney那样……

——另一方面能听到一些声音，担心在市场中的周边产品会出现饱和的危险。

寺田先生：日本对于人设文化，在世界范围内也是可以值得骄傲的。当然国外也有如动画大鳄迪士尼公司这样的巨无霸存在，日本的人设文化也许会变成那样，这种可能性也并不是没有。谁都会有自己能够成为王者的愿望吧，能够满足这个愿望的，我想是像迪士尼乐园那样的主题公园，另外还有游戏和游戏动画里登场的人物们。

在游戏中开发中如何让玩家成为游戏中的角色，享受游戏的乐趣是我最关心的。“模仿游戏”的最终形态不就是游戏、游戏人物吗。所以我想今后人设文化是不会废止的，而且这文化是不会消失的。

——那么 在这10年中 给您留下很深印象的游戏是哪个?

寺田先生：也许我是自吹自擂吧，但是印象最深的还是最近Bandai Namco正在制作的《机动战士高达 战场之绊》（街机平台）。因为进行游戏时在玩家的上下左右都被球面监视器所包围，所以在游戏中除了扭动脖子查看左右的监视器外，还有必要仰视上方的监视器，确认上空情况。而且使用头戴式对话机，可以与其他玩家进行无线通信。由于操作界面是如此的神奇，它让玩家能够成为高达机体驾驶员而变的格外兴奋。

写在《机战》15周年之际

剖析机战

说起《超级机器人大战》（机战），就不得不从1991年说起。BANPRESTO在GB上推出了第一款跨原作系列，用BANPRESTO在其《机战》的官网上说介绍的话来说，就是："超越机器人动画作品的桓根，一起联手与敌人战斗"的梦想中的游戏。而这个梦想的游戏便是以策略战棋类为形式的来体现的。

总览

首先，在机战里面，有一个很有意思的特有分类——超级系和真实系。关于这个分类也成了一个比较常识型的知识点了。比如说，通常真实系的机器人特点是高命中、高回避。机体的体积小。这样的特点就可以理解为是一些比较写实的战斗兵器，懂现代军事的朋友应该都了解，现代战争讲究打击有效目标，并且还要保存自己的有生力量。而真实系的特点也就基本满足这一方面。在其它方面，真实系的武器相对来说，威力低的武器较多，但射程远（当然也有例外的，比如《圣战士 登拜因》中的登场机体）。而超级系机器人的特点就与真实系基本相反，这个也不能说是完全相反，否则就变成了虚假系了。超级系的通常特点是HP、装甲高，运动性差，但武器攻击力高。另外机体的体积普遍很大，单体L型的居多。所以，通常在游戏中，基本上是可以用超级系的机器一敌多，做炮灰一般也不容易挂。并且把超级系的机师打火了（气力150或以上），那就是轮到超级系的发威，只要EN或残弹数允许，那就是虐待敌方人口的时间。

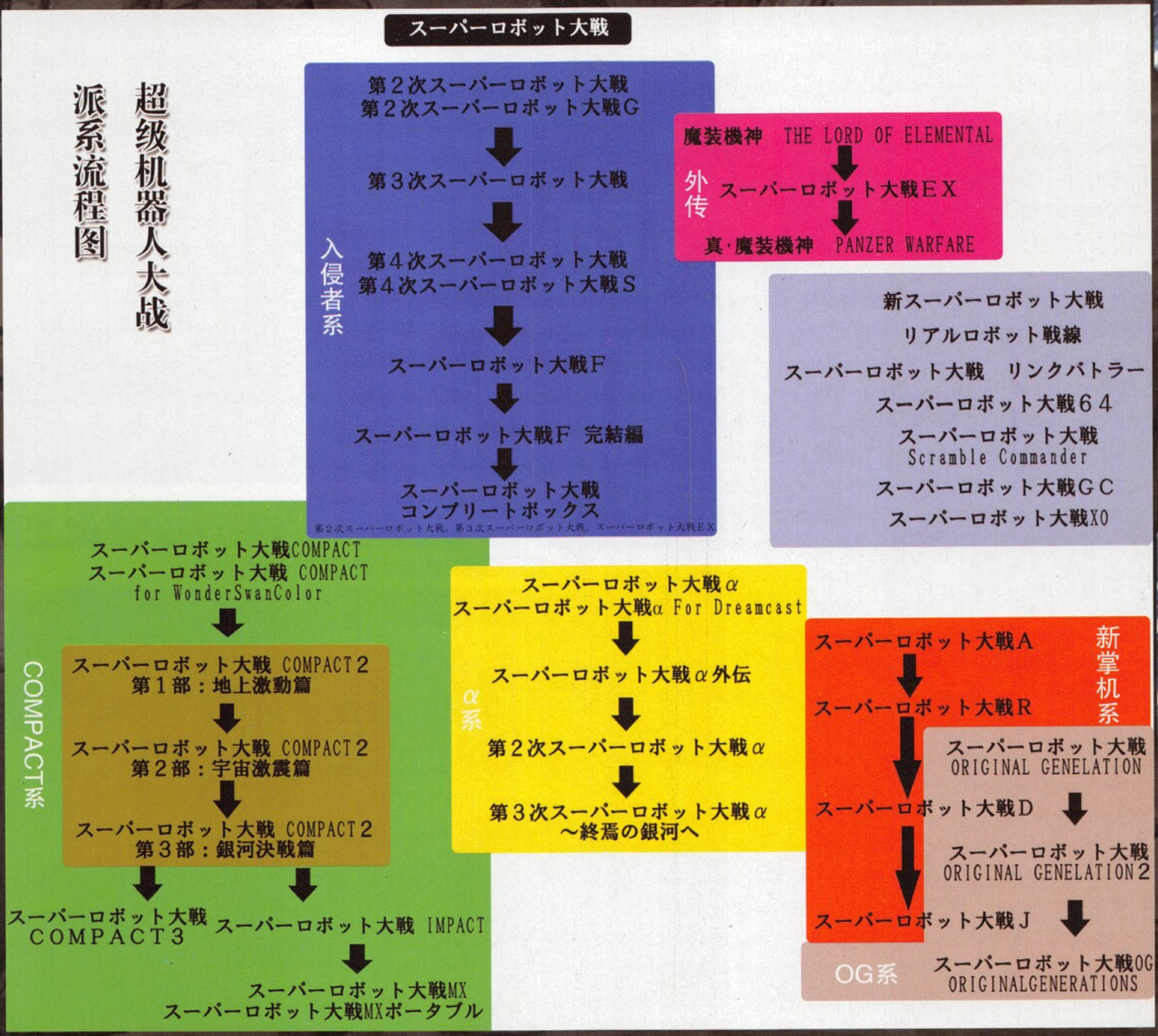
另外，我们大家也都知道，机战的总体分为三个游戏进行部分：冒险对话部分，间隙整备部分，策略战斗部分。接下来，本文在这里还是要先简单地对这几个内容做一下介绍，以方便更多的读者对游戏的理解。冒险对话部分是由登场人物间的对话，使得游戏剧情得以推进的部分。在间隙整备部分中，是可以对机器人进行改造、强化的部分，在机战OG（GBA）之后，对机师的再培养也是在这里进行的。策略战斗部分就是游戏中的最主要的部分了，排兵，战斗，培养（机师升级）等等，全部都在这里完成。虽然说，这三个部分是机战的基本特征。但是，这样的完整的系统并不是第一部出现就已经完成了的，也可以说是冰冻三尺非一日之寒。因为这样的完整的系统是直至《第3次超级机器人大战》（SFC）才真正地完成（在下面的部分，我们会谈到每作之间的一些不同或改进之处）。

在除去最原始的《超级机器人大战》（GB）和《第2次超级机器人大战》（FC）的两作之后，我们就可以大致粗略地把剩下的作品分成这么几类：入侵者系、α系、COMPACT系、次新掌机系。当然这样，还有一部分的作品没有被划到这几类里面，并且有部分作品没有找到比较大的一个归宿。

入侵者系其实可以说是一直由WINKY SOFT操刀的作品，游戏风格讲究策略和战术，并不像后来完全由寺田贵信接手后的那样，上十万的HP的BOSS，伤害力最高达30000多之类的。入侵者系的作品主要包括以下几部：《第2次超级机器人大战》（PS）、《第3次超级机器人大战》（SFC/PS）、《第4次超级机器人大战》（SFC）、《第2次超级机器人大战G》（GB）、《第4次超级机器人大战S》（PS）、《超级机器人大战F/F完结篇》（SS/PS）。这样的分法，老机战迷一看就清楚，这几部作品的故

事上也是有连贯性的。由于《第2次超级机器人大战》FC版的系统在上面已经提到过，与现在的不同，所以也就只将复刻版作品列入其中。但是要按严格意义上来说，复刻版作品应当不算。α系的作品自然也就是带有“α”系列的作品，应该说从《超级机器人大战α》（PS）开始，就已经没有WINKY SOFT什么事了。同时，也是从α开始，曾经已经基本是一个不变的模子中的机战再次开始了变化之路。α系列作品的特点是在于与援护相关的系统，比如原始的援护攻击、援护防御，到《第2次超级机器人大战α》时的小队系统，这些都是援护相关系统。COMPACT系，则是由WSC系列作品为主要的，加上《超级机器人大战IMPACT》（PS2）和《超级机器人大战MX》（PS2）两作，其实《超级机器人大战MX Portable》（PSP）也可以算入此类。在剧情的承接上他们有一定的联系，又不与同时的其它几类相同，在开发的模式上也不一样。但是，在这类作品中，应该说是保留原始的WINKY SOFT的风格因素方面是最多的。所以，这类我们也可以不妨称之为后WINKY SOFT系，如果把入侵者系称之为WINKY SOFT系的话。最后面的一块就是次新掌机系。为什么叫次新掌机系呢？因为在PSP上已经有了一款已发售的作品了。那么，GBA系列当然只能叫次新了。在GBA上面的几款，其实除了《超级机器人大战A》（GBA）没有多大的专门系统上的特点以外，其它剩下的几款应该说都是在利用与发展掌机的“便携”的特殊点。当然，在这一类里面，还有一个小类可以分，那就是“OG系”，主要专有特点自然就是可以在机体上选择自选武器。在一点在即将在年内发售的《超级机器人大战OG ORIGINALGENERATIONS》（PS2）同样继承。

大概了解了一个总的大概，那么我们继续回来谈游戏的风格和系统。在系统相关的问题上，上面大致说到了这么两点，一个是战术或者说是策略的问题，另一个是高HP的BOSS的问题。那么我们先来看看风格上的总体差异。就我个人的意见来说，在WINKY SOFT“执政”时期的所有WINKY SOFT的机战作品，给人一种更真实，同时相对于倾重于真实系，有一种很清爽的感觉。就像夏天我们嚼薄荷味的口香糖的那种味道。我们可以看WINKY SOFT在为BANPRESTO制作的最后的作品《机战F》（PS版）和《F完结篇》。当然在《F完结篇》之后还有《超级机器人大战 完全合集》（PS）和《2》、《3》、《EX》的单行复刻版，但几个作品的底层都是以《F》为基础的，只不过新加了录音和几个在《F》中没有机体、人物图片。其余在原版中存在的要素可都没有移植过来，所以我们就把《F》作为最后的作品。虽然说机战的历史到了F的时候，仍然是以一种2D的很简单战斗动画。但是当时的《F》绝对到现在仍然是经典之作，为什么要这么说呢？



因为新出的BUG几乎为零，这个是程序开发上面的。这个通常不是一般玩家所关心的问题。第二，游戏的难易度在中等偏上程度。应该说是游戏的难易的把握把得很好，我本人在有一次重温《F》的时候，真实系第一话，主人公竟然破天荒地被打爆了！一个敌方行动回合内，大概是吃了两发榴弹，应该是被黑三打的，对方命中率也只有50%左右的样子。这样的事要是放到现在的几作机战中，那就基本是不可能完成的任务。现在的几作机战中，基本上你不使用精神，那几回合下来，伤是有可能是会被伤到的，但是，要打爆，那其实还是有点困难的。除非原本就是50%的设计几率被打爆。但是话要说回来，一般情况下，真实系在《F》中就是不是很容易被打到的那类，当然了，到游戏后期就是这样的一种情况，只要没有打到，那基本上就不存在付钱修理的问题。第三，游戏的进行时间的度，把握得相对更合理（我个人的感觉）。在游戏的剧情的氛围的营造上，这样更加符合游戏开发的理念。当然，这种游戏的开发理念主要是在于游戏的“精”，而不是游戏的“爽”。爽快与精华是两种味道，但是要品起来，那还是精华的这种更耐味。那么，我们就可以去引出新式机战的代表作《α3》来做个简单对比了吧。

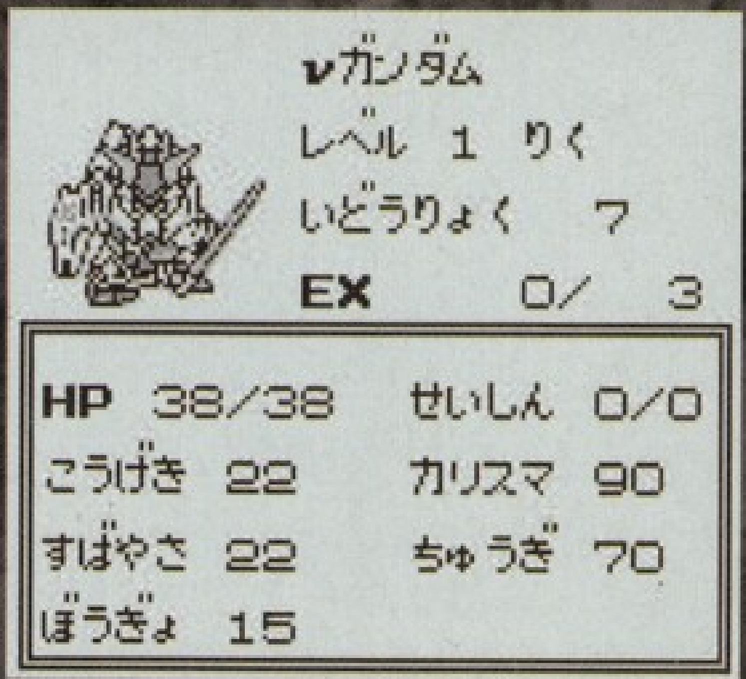
那么，第一点，游戏的BUG问题，这一作可以说是层出不穷，你想不到的BUG它都能出现。比如说什么移动中，快移到位置立即取消，返回原位，移动中有消耗掉的EN不旦和以前一样回到没动过的位置，而且还要给你补上你移动时用掉的EN的值。这个叫做什么？开发时候的纯粹的内存缓存读取地址错误。其它还有，这样的地址读取错误。并且在05年东京电玩展上，填写过调整表的很多玩家都有指出这样一个游戏界的一个问题：错字别字请不要再出现了。笔者不清楚有PS2的机战玩家，有没有注意过这作中的一个声优的名字。游戏的人物表中打成了“西村智道”，但是在ED动画上仍然是西村知道。只是从这几点，似乎就已经可以得出这样的结论了：现在的新的作品在开发期间就已经是不认真地去开发游戏了。那么，既然是不认真开发游戏，接下来的游戏的把握的几个度就会存在着问题。一个，游戏的难度。从PS作品，也就是WINKY SOFT离开机战制作阵营的第一作的《机战α》，就有很多人抱怨过这样一个问题，说什么呢？玩α只要先圣战士一路砍过去，然后剩下的一下清，那么这一关就过了。结果到了《α外传》，寺田贵信来了个180度大转弯，游戏一下子就提到了很难的一个水准上了。从一开始的玩家爽电脑都差不多到了一个电脑爽玩家的点上了。这样的游戏风格的转变，你不能有所怀疑么？外传的难度竟然直接影响到了基本是完全引用外传的一些理念的《IMPACT》。到了《α2》引入了小队系统，最多4个一起上，怎么着你敌方的非BOSS级的机体都极有可能是被灭掉一个，你是不用还手了的。那么，游戏的难度到这里又开始转向简单化。并且似乎寺田是因为游戏的整体的简单化，同时又使得游戏的进程上又变得相对又加快了许多，似乎也更爽了吧？

从现在机战的开发理念上，我们可以从现在的机战官网上的两个关键词能够解读得出来寺田对于机战的定位是什么：热血、必中。这两个精神是什么作用，只要是机战的粉丝，一定是知道是什么意思的。热血：通常是伤害力2倍。必中是一回合内命中率为100%。那么这两个精神又基本是什么类型的机器人常用呢？超级系。超级系就被提到了一个新的高度，超级系对于想玩比较写实性战争题材的玩家，那就真的有点对不住了，超级系讲的是一骑当千，热血！必中！就是火影中的凯说的“青春”啊！以往的真实系讲的是热血，集中。似乎说到这里，我们也可以得到一个主流机战系的分水岭的标志是真实系和超级系两系谁当家的问题了。但是，似乎现在还不能做出直接了断的下定论，那么怎么办呢？我们先来回顾一下历代机战的作品，那样就能得出一个“历代成长记”了。顺便，也可以把各作品的一些改进部分，细节上或者大体上做一个说明。并且也可以把一些上面没法“入流”的作品也做一些系统上的介绍与说明。

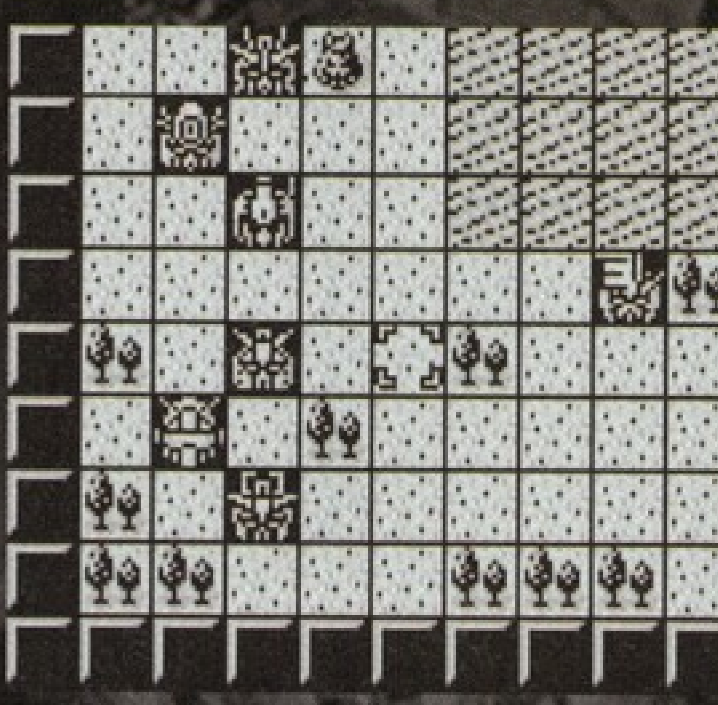
细观（历代成长）

GB スーパーロボット大战

SLG　1991.04/20　4057日元

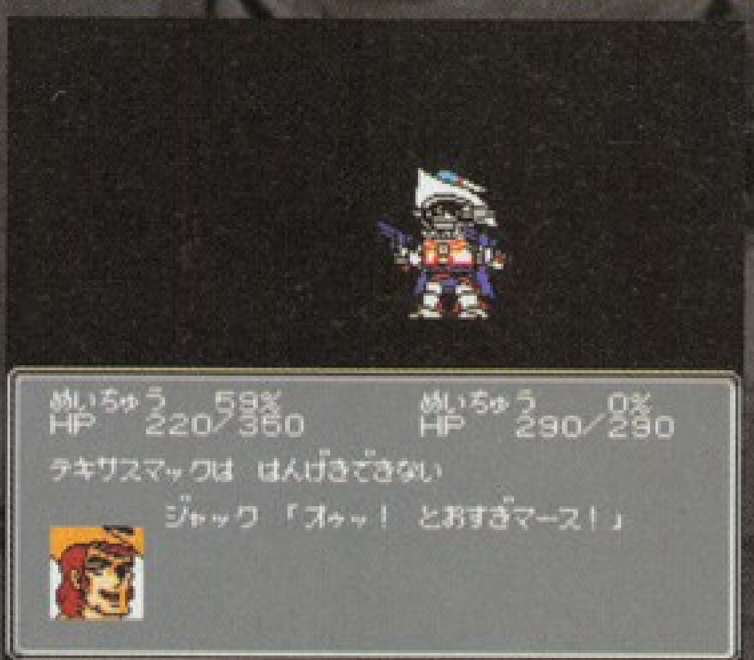


《机战》系列的原点。游戏的设定并没有体现出，现在所常说的“真实系”与“超级系”，倒是引用了其它RPG中的一些设定来表示了这一部分，比如反应高的高达系、攻击高的盖塔系、防御高的万能侠系。另外还有一个特别的设定：威望与正气，这两个设定影响着是否可以说得敌方机体的机率（当然，BOSS机除外）。所以，游戏的自由度可以说是相当地高。自己的部队完全可以“DIY”。不过要说明的是，因为是“原点”，所以没有机师的概念也不奇怪。本作一开始就有着为盖塔的分离合体而准备的动画演出。就当时来说，这是十分诱人的。现在这个要素已经从当时的演算变为了CG动画演出。



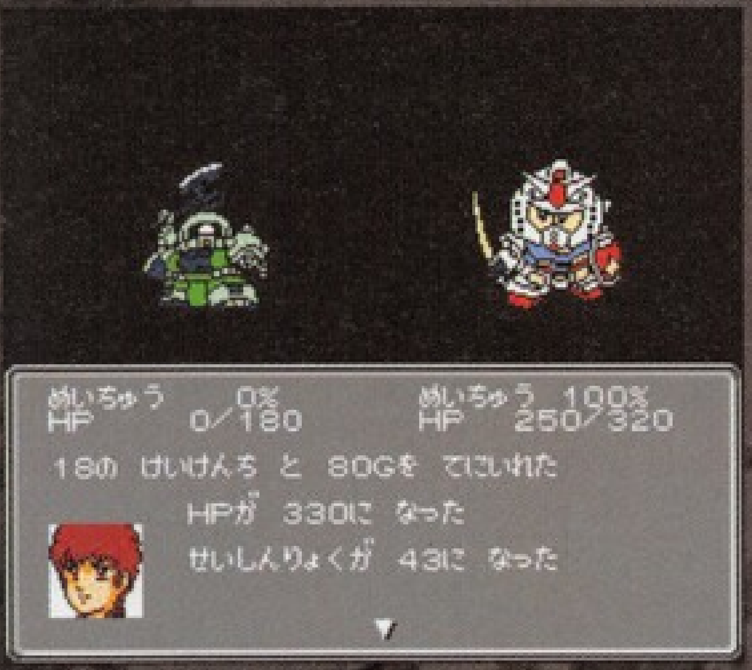
FC 第2次スーパーロボット大战

SLG　1991.12/29　8200日元



系列第二作，在本作中导入了机师系统，也正是因为有了机师的设定，所以由机师“喊”出的在原作中的名场面台词，更是成为本作的一大亮点。另外，在机战史上，本作第一次导入了原创机器人，特别是塞巴斯塔（サイバスター）、古兰森（グランゾン）两大机体的参入，为以后的作品的故事情节埋下了伏笔。

在游戏系统上，本作出现了“地图兵器”的武器，可以一次攻



击多目标的敌人，且不会被敌人反击的系统，而我方唯一有着地图兵器的机体则是塞巴斯塔。另外，本作还有一个独特的设定：地图上的道具商店，在道具商店中可以买到强化机体能力或辅助性的道具。此外，在本作中，“说得”的命令从原点中进化而来，这一命令可以从敌方说得过来一些有身份的特定人物。不过这一系统在现在的新作品中已经不见了。

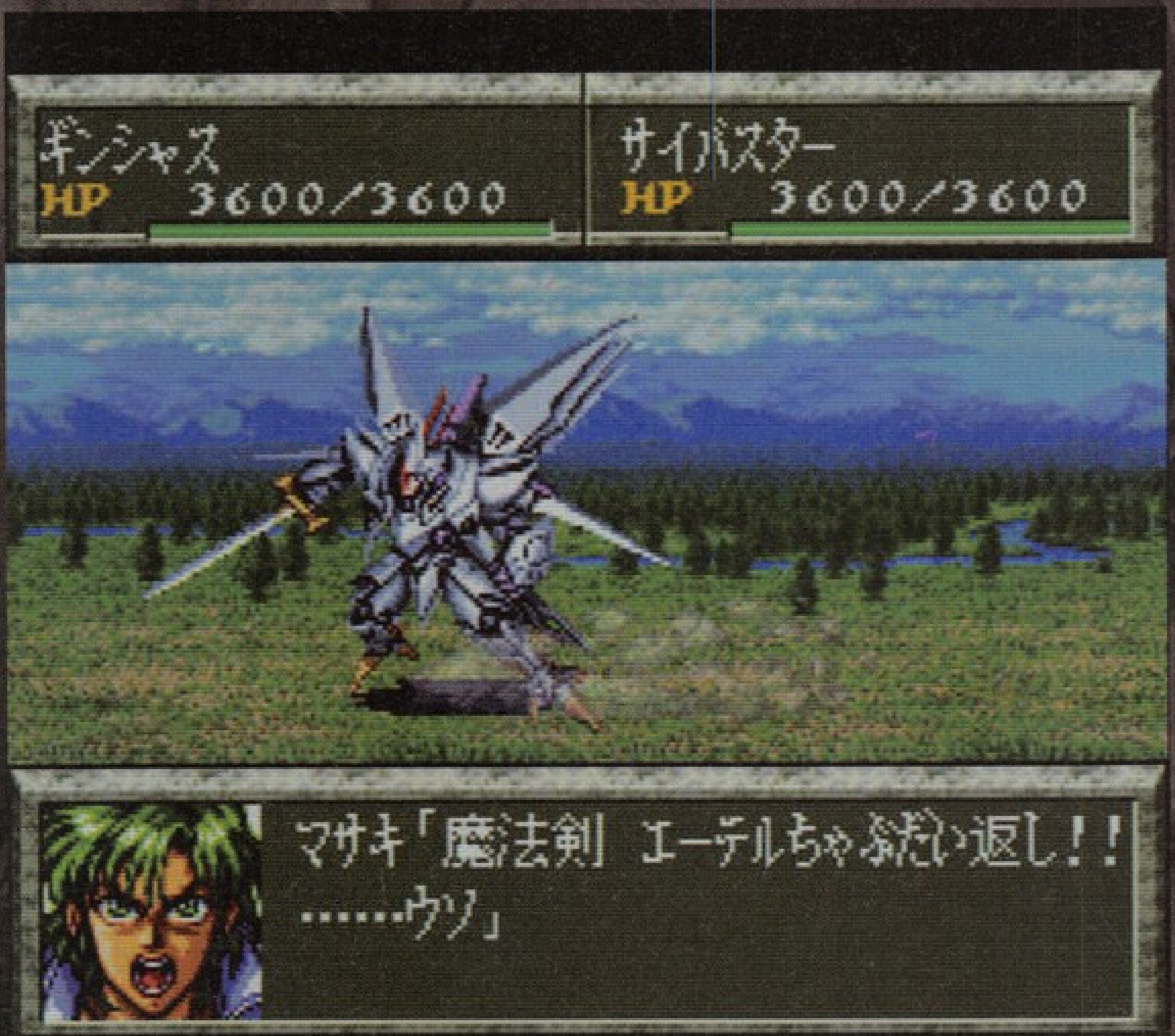
SFC 第3次スーパーロボット大战

S・RPG　1993.07/23　9800日元

差不多隔了一年之后，由WINKY SOFT操刀，为SFC制作的机战第一作，相比前作而言，各方面都有着大幅度的提高。这也是要归功于SFC的功劳。

画面的处理上，因为FC的机能限制，在本作出现了以前没有的战斗背景；使用了主机硬件功能的放大缩小功能，使得变形合体画面（当然是即时演算）更加出色；战斗方式也改为动画的方式，这种动画方式一直沿用到使用机战F系统的机战CB。

在系统上，首次加入了机师换乘系统，可以让机师与机体的再次组合，把机体的能力发挥到极至。同时，本作把机体改造系统替换了前两作的升级的同时升机体能力的设定。这两个系统一直沿用至今，也就是现在的Intermission部分。在登场作品方面，孔?巴德拉V、泰坦3、勇者雷汀初次加入机战。



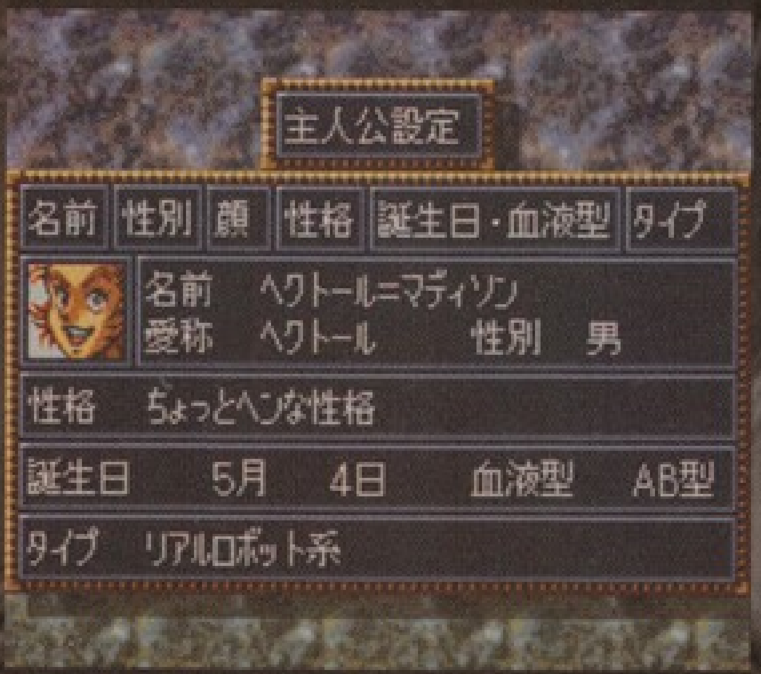
SFC スーパーロボット大战EX

S・RPG　1994.03/25　9800日元

作为机战外传而制作的“EX”，在游戏中加入了多数原创角色。游戏舞台从地球表面与宇宙之间转到将安藤正树从地上召唤到的塞巴斯塔的地底世界——“拉?基阿斯”。游戏的推出，也让不少玩家基本搞明白了，安藤正树与白河愁之间是一个怎么样的关系。游戏采用了一种叫做交互情节系统（ISS，Interactive Scenario System），系统可以影响到已经进行过了的正树之章、琉妮之章与白河愁之章在各自立场上的而不同的剧情推进方式，因为这三章的剧情的时间线上是同步的。另外，本作对改造系统进行了改善，加入了对武器的改造。登场作品中追加了豪将军、登拜因。另外，在第三次登场的三款作品没有在本作中加入。

SFC 第4次スーパーロボット大战

S・RPG　1995.03/17　9600日元



在本作中，第一次加入了独立剧情的原创主人公，也正是本作，影响了之后发售的机战F的方方面面。也正是这款作品，第一次提出了“真实系”与“超级系”的概念。在系统上，游戏加入了“精灵”（只有登拜因与L盖姆才有）系统，精灵的配置可以加强机师的命中与回避率，另外一点，可以使用更好的精神。以机战F完结篇为例，圣战士系精灵チャム就有“奇迹”。不过游戏的最大3位数的值只是255，所以很多超级系的机器的EN最高也只有255这么多。另外，游戏中加有一款只有机体登场的作品：高达S（α任务战队）。其它初次登场有：L盖姆、断空我、波鲁提斯V、扎博特3、戴摩斯。

本作也是机战史上第一款加入卡拉OK系统的作品，可以让玩家在玩游戏的空闲时间，利用该系统一展歌喉。

GB 第2次スーパーロボット大战G

SLG　1995.06/30　9800日元

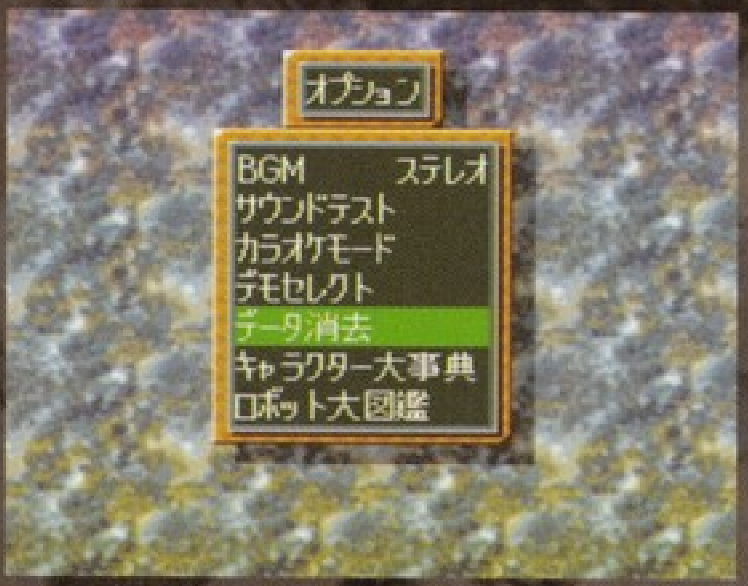
在GB上的最后一款机战正史作品。游戏虽然挂着第二次的名号，但应该理解为第二次GB用机战，而不是FC作品的GB版。不过，话虽这么说，游戏中的线路也仍然是使用了FC版的线路。但

最主要的是，游戏吸收了SFC上的三款的系统长处，如多武器系统等等。又加入了V高达与G高达两款新作品。这样才使得本作玩起来像一款完全新作。

PS 第4次スーパーロボット大战S

S・RPG　1996.01/26　6800日元

本作是SFC版《第4次》的PS移植强化版。由于媒体从磁盘改成了CD-ROM，而CD-ROM又有着650M以上容量，所以BANPRESTO也充分利用了这一长处，给游戏加入了语音。游戏成为第一款有语音配音的作品。不过配音的处理上，其实并不十分理想，感觉很粗糙，第一次么，多少都有点问题的存在，这也还是可以理解的。其它系统方面与SFC版基本没有区别，只不过加入了一些新的剧情。



SFC 魔装机神 THE LORD OF ELEMENTAL

S・RPG　1996.03/22　7800日元

机战史上真正意义上的第一款外传作品，因为游戏的全名叫做《スーパーロボット大战外传～魔装机神 THE LORD OF ELEMENTAL》，后来在《机战α》中的魔装机神的登场作品名就是从这儿来的。虽然此后BANPRESTO也在PS平台上制作过新的《魔装机神》，但不是原来意义上的魔装机神了，那个是TV版的游戏版本。在本作中，游戏的画面采用3D概念，这种战斗方式在其它的SLG游戏上也能找得到，比如高低、前后左右之类的影响。战斗画面也采用了真实比例。在剧情上，可以说是机战EX的扩充与补完。在画面的演出上，又相比机战正作来说，花了不少的功夫，很炫。

PS 新スーパーロボット大战

S・RPG | 1996.12/27 | 6800日元

一款实在不怎么好说的作品。估计BANPRESTO和WINKY SOFT是因为制作魔装机神的真实比例的战斗画面上瘾了吧。不过其实是魔装机神LOE的战斗画面的表现得到了广大的好评，虽然从技术上讲，SFC的实际输出像索只是258x218的大小。所以WINKY SOFT和BANPRESTO也就考虑在PS当时这样强大的主机上采用了这种战斗动画方式，结果最终的效果不怎么让人满意，原因是太粗糙了。但是，在本作中新加入了一款原创作品，也就是我们现在说的《超机大战SRX》，基本上成了本作的主线。作品仍然发挥了光盘的长处，为本作进行了全战斗台词语音提供了保障。此后的光盘版机战的语音，也成了机战FANS的一大享受。不过，最值得一说的是，在游戏的开始，加入了原创CG做为开场动画。虽然在《第4次S》也有开场CG，但是那个怎么说呢……

PS 新スーパーロボット大战 スペシャルディスク

资料盘 | 1997.03/28 | 2800日元

机战史上的第一套资料盘，除了可以自主选择战斗动画（Free Battle/フリーバトル）以外，其它在原作中OPTION的内容也是全部保留。另外还有加上原作（新スーパーロボット大战）中的原创机器人的设定和特别关。

SS スーパーロボット大战F

S・RPG | 1997.9/25 | 6800日元

PS スーパーロボット大战F

S・RPG | 1998.12/10 | 6800日元

这就是机战史上的最高峰。前面也说过到，第4次的设定影响到机战F，但上面并没有详细说明，就是为了在这里再给大家说明清楚的。最主要的是在机体Q版的设定，基本都是第4次的改进版，而在F中新登场的作品，如高达W、EVA等，也都是遵循这种设定方式而制作的。另外，机战F的音乐表现力也是系列作品最高的（当然，SS版和PS版的波表的使用是不同的，而BANPRESTO只为SS版的推出过F的原声碟）。在系统操作上又算是PS版的最高，比如反击操作时的使用“×”可以快速打开武器菜单等等。在OPTION选项中的人物图鉴中，加入了按□键可以欣赏到角色的名台词。作品在动画处理上使用了CG文件播放，替代了以前的即时2D演算，虽然都只是原动画作品中的截取动画……。另外还有

一点很重要，那就是在F中，只要出击的机体，只要精神值没用完，就有升级的可能——剩余精神值转换为经验值的系统。这一系统其实说实话，真的很不错。只要出去的机体，像母舰之类的，能够开炮的机会本来就不是很多，这样，母舰的人物的等级也会升级与提高，并且不会与其它主力机师抢机体。这是一个很不错的系统。

在SS版上还有一个特别的设定，如果主人公的生日与当天SS主机内置时钟是同一天的话，会出现EVA的三位机师（绫波零、碇真嗣、明日香）给玩家庆祝生日哦！

SS スーパーロボット大战F 完结篇

S・RPG | 1998.4/23 | 6800日元

PS スーパーロボット大战F 完结篇

S・RPG | 1999.4/15 | 6800日元

前作《机战F》的续作，本作中的CG动画中加入了真正意义上的CG（计算机绘图）。并且，在第4次中获得好评的古伦佳斯特等原创机体在本作中仍然做为主人公的最终机体登场。另外，在PS版的动画列表中，还为在99年6月发售的完全合集做了一次广告，并且采用全CG、Q版机体人设方式制作的。其它方面与前作的差别不大，只有一些小小的战斗动画上的调整。

PS 全スーパーロボット大战 电视大百科

资料盘 | 1998.10/29 | 6800日元

一套双CD的资料盘，第一张CD是文字资料，第二张CD是影像资料，收录了游戏发售前的CM动画，包括美版的广告。

WS スーパーロボット大战COMPACT

S・RPG | 1999.04/28 | 4500日元

在第2次G之后，机战在掌机上复出之作。机种是BANPRESTO的总公司BANDAI的主机——WanderSwan。游戏在以WS的较宽屏幕的帮助下，使游戏画面与家用主机上的画面显示基本可能得到相近的效果。在系统方面并没有相对于F有多大的变化。

PS スーパーロボット大战 コンプリートボックス

S・RPG | 1999.06/10 | 6800日元

可以说是机战的第三套资料盘。不过要说明的是，A盘是《第2次》、《第3次》与《EX》的合集复刻版，在保留原作的故事进行方面之外，游戏的系统方面一律使用机战F的系统，包括战斗动画，不过《EX》的ISS系统仍然是导入到新瓶子里的。另外，在CB的开场动画准备了两个CG，一个是以魔装机神为主内容的动画，另一个则是在机战F完结篇中的预告动画的完全版。两个动画的精美度和观赏度很高。在D盘上，游戏收录了三款作品的剧情流程图、游戏资料、还有当时的游戏动画演示之外，还有EX中的魔装机世界的设计资料，有文字的世界设定，还有原画等等，此外还有游戏的2D Q版原画、3D建模等资料。另外，可以使用A盘游戏的存档，在B盘上，与好友的存档进行一次枪对枪的对抗。本作也应该是成为机战FANS必有的一套游戏了。

PS リアルロボット战线

S・RPG | 1999.08/12 | 6800日元

真实机器人战线，这是一款采用真实比例，3D构图，3D地图，一切都是3D的机战作品。不过游戏在系统上做了一此变革，全机师都有4项基本能力，比如NT、奥拉力等。超机大战SRX在本作中也有登场。在游戏的策略上，有着背后、侧面的命中与回避率的判定。本作是机战史上第一款有着是否观看游戏战斗动画的作品。游戏中最遗憾的两点是：没有了配音；战斗动画中的3D建模十分简单。在背景音乐的处理上，仍然使用了《机战F》的波表，可见《机战F》的完成度以及它的影响力之深了。至于为什么要把此作也列入机战，并且游戏名称没有“机战”的名号的原因是，这款游戏其实也是由“超级机器人大战制作委员会”搞的东西。

GB スーパーロボット大战 リンクバトラー

S・RPG | 1999.10/01 | 4500日元

GB上的最后一款机战系作品，但是，这款作品已经不是原来的机战了。为什么呢？因为游戏没有了在本文第一部分所谈到的“策略”部分，因为游戏采用的是“网络对战”的方式，自己培养自己的战队与电脑展开较量，这样就已经表明，RPG的风格已经放在了首位。游戏的操作系统上也是一个全新的系统，6个选择次数，3次可动选择。所以可以说是，这一切的一切都是新的。阿姆罗、翔等人也成了真正的玩偶……

N64 スーパーロボット大战64

S・RPG | 1999.10/29 | 7800日元

BANPRESTO为任天堂而制作的N64绝对专用的机战作品。游戏在64位的CPU帮助下，3D的画面与Q版2D的相结合效果，成了本作的亮点。在游戏系统上，本作唯一可圈点的就是加入了合体攻击系统，因为这个系统在以后的作品中都已经得到了良好的应用。

PS 真魔装机神 PANZER WARFARE

S・RPG | 1999.11/25 | 6800日元

基本上继承机战系统，但又是全新要素一堆的魔装机神TV版的游戏作品。比如格子是六边六角而不是一直以来的四边四角的格子，并且我本人在玩这款游戏时，总是不能找到自己的HP等东西在战斗动画的哪儿……很莫明其妙。该作的人物也并不是由《第2次》引出来的安藤正树那一帮人，而是在TV版上的那帮，这些具体的东西已经与实际的机战无关了，在这里就不再多说了。哪位读者如果感兴趣，可以再去找相关的资料，或本作游戏来玩。

PS 第2次スーパーロボット大战

S・RPG | 1999.12/02 | 2000日元/作

PS 第3次スーパーロボット大战

S・RPG | 1999.12/22 | 2000日元/作

PS スーパーロボット大战EX

S・RPG | 2000.01/06 | 2000日元/作

从机战合集中拆出来的三款单作复刻发行版，存档与并不与CB的存档通用，所以也就不能在CB的B盘中读取存档进行对战。其它的方面与CB版的相同，但是有一点例外，这三款作品竟然存在最高伤害力：9999，加了热血也只有19998，而这个限制在CB版中是不存在的。

顺便题外话一句，1999年真是可以说是“机战年”。

WS スーパーロボット大战 COMPACT2 第1部：地上激动篇

S・RPG | 2000.03/30 | 4500日元/作

WS スーパーロボット大战 COMPACT2 第2部：宇宙激震篇

S・RPG | 2000.09/14 | 4500日元/作

WS スーパーロボット大战 COMPACT2 第3部：银河决战篇

S・RPG | 2001.01/18 | 4500日元/作

超级机器人大战 COMPACT三部曲中的的第二部作的三部曲（好累……，你不觉得累么？啊……那至少我觉得说得很累），游戏在继承前作COMPACT的系统之外（其实也就是继承一直以

来的游戏系统……），还加入了新系统：援护系统。另外，还有着一个本系列作品的唯一使用的系统，不过与EX的ISS差不多：Flag Convert System，标记转换系统。另外，如果说，可以把这三作合起来的话，那么这款游戏便是在PS2上的第一作机战：《超级机器人大战IMPACT》。

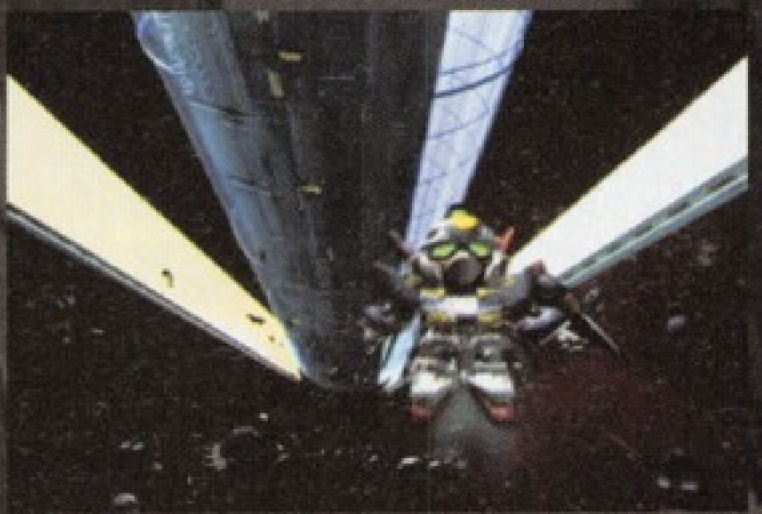
PS スーパーロボット大战α

S・RPG | 2000.05/25 | 6980日元

PS スーパーロボット大战α 限定版

S・RPG | 2000.05/25 | 9800日元

全新的机战世界开始了，从机战ALPHA出现之后，在家用机平台上的机战全部以3D的地图、眩目的战斗动画的形式来表现。在本作中，系统上加入了熟练度系统，熟练度的高低能够影响到敌方人数，最主要的是能够影响到一些特定剧情的发生，一些隐藏武器的习得。战斗动画上，把以前的所有只是加把武器开一枪之类的，完全使用动画的方式来表现，不再是原先“死板”的了。另外，机体的设定全部重新绘制。果真好新……连BOSS的HP都已经出现了10万以上的了。另外，本作也是机战史上的第一款有“限定版”的作品。



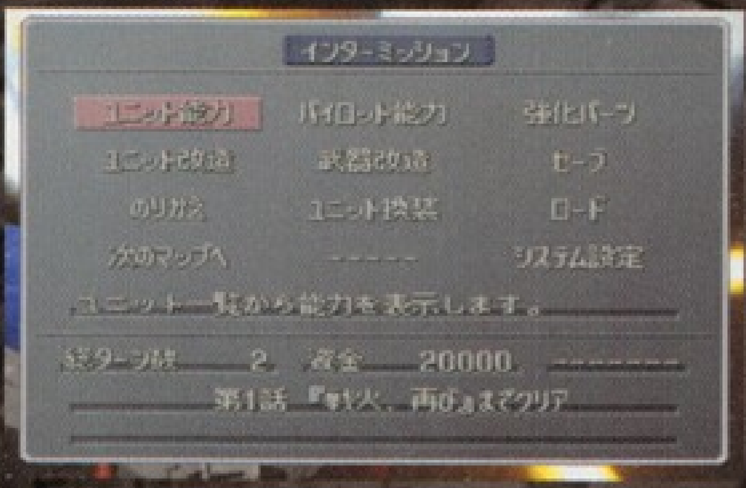
PS スーパーロボット大战α外传

S・RPG | 2001.03/29 | 6980日元

PS スーパーロボット大战α外传 限定版

S・RPG　2001.03/29　9800日元

从α的基础上再次进化上来的α外传。游戏是近年来难度最高的作品，特别是最后几话，简直可以说是BT得要命。在系统上，首先是改进了熟练度系统，得到熟练度时游戏会提示，这一点在α中是没有的。在地图上增加了宝箱系统，在后半剧情中，加入了商店，可以在里面买卖道具和机体，不过这和《第2次》中的商店可不同，人家可是在游戏地图上的，这个是在游戏间隙上的。另外，新加入了指挥系统，可以补正周围机体的命中、回避率。在战斗系统上加入了在COMPACT2中的援护系统。另外，是战斗动画的迫力再度提升，特别是在外传之后，到现在为止，家用机上再也没有出现的全魔装机神系的动画简直就是绝对珍藏。虽然OGS将在年底发售，但是，由于OG的某些版权的问题，BANPRESTO无法从WINKY SOFT手上拿到全部魔装机的版权。所以，本作到还是绝对的珍藏。



GBA スーパーロボット大战A

S・RPG　2001.09/21　5800日元

机战重回GB系阵营的第一款作品。本作同样存在着主人公的设定，但是与往常不同，本作的男女主人公不是恋人，是敌对势力，而且主人公专用机一共有5台，同样可以选择超级系与真实系。其中，超级系的3台，真实系2台。在游戏系统上，使用了在机战64上使用的新盾防御系统、合体攻击系统、团队信赖系统以及援护系统等等。这里主要提一下团队信赖系统。在有一定关系的两人的机体邻接状态时，会对命中率与回避率进行一定的修正。游戏在近几作的难易度与机战R都是最简单的作品。

WSC スーパーロボット大战 COMPACT for WonderSwanColor

S・RPG　2001.12/13　4980日元

机战COMPACT（也就是WS第一作）的彩色版，与在WS发售的黑白版基本没有多大区别，只不过重新加入了一些特写镜头。顺便提一下，本作也是为了COMPACT3的试水之作。

PS2 スーパーロボット大战 IMPACT

S・RPG　2002.03/28　7980日元

PS2 スーパーロボット大战 IMPACT 限定版

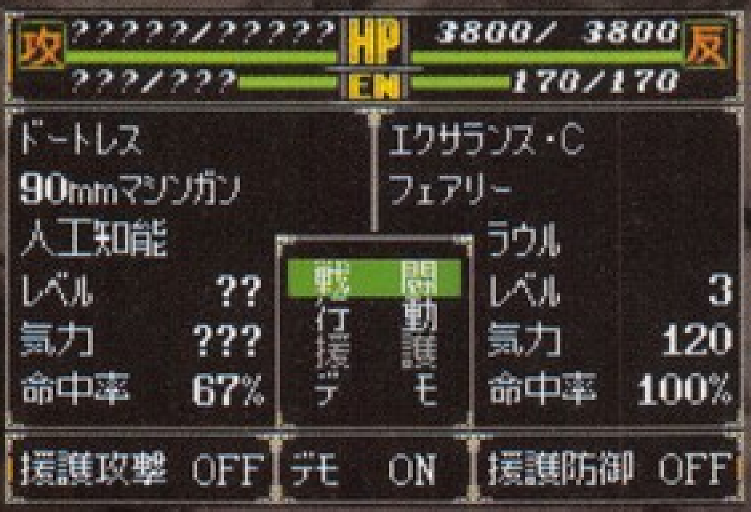
S・RPG　2002.03/28　9980日元

PS2上的第一款正史机战作品，游戏的系统、画面继承了PS的前作α外传的基础上，又在PS2的机能的帮助下，把战斗动画、3D地图提高了一个新的层次。同时在系统上导入了“先手必胜”、战舰援护、改进后的盾防御系统等。其它的要素与故事出处——WSC版的机战C2基本相同，在这里就不再赘述。另外，游戏相对来说，算是较难的和比较拖时间。

GBA スーパーロボット大战R

S・RPG　2002.08/02　5800日元

GBA上的第二作，画面的画质比前作机战A要提高了许多。在系统上，加入了为GEAR战士电童专用的电池系统（因为有电童不得不考虑的东西）、为高达NT系专用的击落系统（切返系统的提升版？）、王牌机师系统、改进的信赖度系统。另外，合击系统之类的仍然存在。并且加入了随时存档系统，真正把携带用主机的“携带”表现了出来。游戏的难易度在近年中的仍然是简单的一作。



DC スーパーロボット大战α For Dreamcast

S・RPG　2002.08/30　7800日元

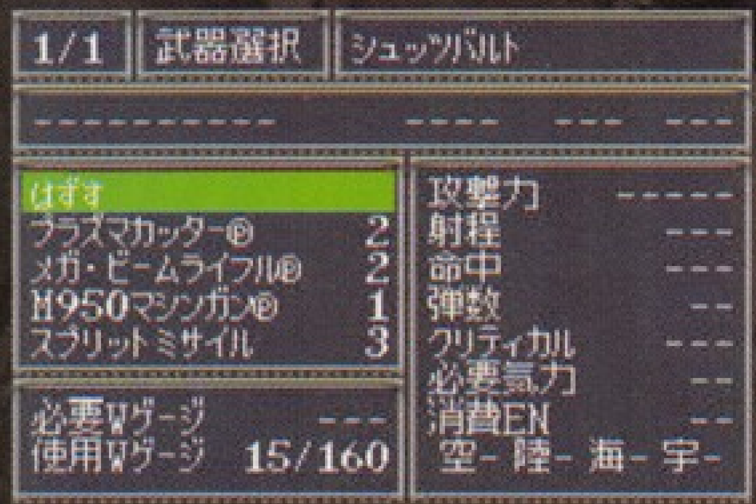
超级机器人大战α的DC版。本作在保留原PS版的所有的特点之外，在原作品的基础上重新制作了地图，制作成为真3D的地图，战斗动画也是用3D的Q版机器人。另外，游戏的开场动画进行了重新制作，比PS版的迫力要强得多。最主要的一点是，游戏加入了一个新ED路线，对于PS版来说，应该说是真・ED。在登场作品中加入了机甲武装G。这就是DC版复刻α。不过，这款游戏竟然现在已经无法在BANPRESTO的作品索引列表找到它了……

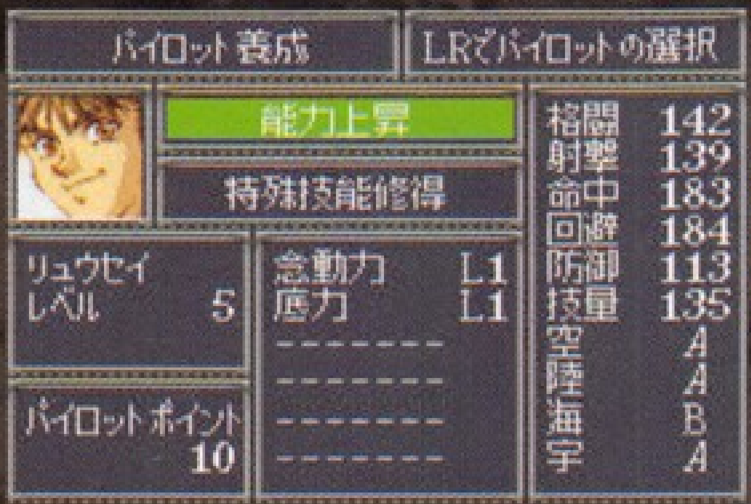
GBA スーパーロボット大战 OG

S・RPG　2002.11/22　5800日元

完全的系统、画面一新的，完全BANPRESTO自家演戏的机战。笔者也在游戏发售之后，曾经看到过有很多玩家在问，机战OG有没有高达登场之类的。这类的问题十分的多，难道在玩这游戏之前，不看杂志啊、新闻上的介绍吗？先继续说游戏。游戏的画面一改机战A、机战R的风格，而形成了自己的一种风格。这也怪不得在机战D推出时，BANPRESTO最初也只是说机战D是GBA上的真正的第三作呢（当然后来改了）。游戏在系统操作上，首创单手操作系统，只要动用左手就可以进行游戏的一切操作。此系统在机战D上仍然使用。另外，游戏有着原创的新系统：武器换装系统、机师养成系统、改进的援护系统、特殊效果武器系统等。

武器换装系统可以在非固定的武器上进行选择不同的武器装在机体上，只要不超过机体的搭载最大限度就能组合出不同的武器组合。在机师养成系统上，导入了PP值，机师的能力上升与特殊能力的习得等，需要使用一定量的PP进行交换。在援护防御系统上，相比以前的系统，多了可自主选择援护对象。而特殊武器方面，有着EN吸收，攻击力下降等能力，使游戏的攻略更加轻松。





最后，本作在魔装机神LOE、超机大战SRX和机战I、机战α的原创作品之外，还加入了新的原创人物。BANPRESTO把自己的原创人物，就算没有其它外援来支持的情况下，也能在同一世界舞台的表演得下去……

PS2 第2次スーパーロボット大战α

S・RPG　2003.03/27　7980日元

PS2 第2次スーパーロボット大战α 限定版

S・RPG　2003.03/27　9980日元

《α》、《α外传》的续作。在基本上保留了原作品的登场作品之外，还新加入了十字先锋高达、勇者王等作品。在游戏系统上，标志化的改革就应该算是小队系统了。这个最大支持4机一起战斗的小队，并且队名可以自定义，十分方便管理。（笔者常看到有不懂日文的玩家，只能使用小队01之类的，唯一的识别方式就是看机体。）并且，每个机师的能力都有着一项新的设定：小队长能力。小队的战斗方式有小队攻击、单体攻击、全体攻击以及小队系统版的援护攻击。援护防御在本作中也进行了同化设置。本作继承了OG中的PP系统。游戏中还加入了因登场机体的需要而设置其它特别系统。

另外，本作加入了帮助系统，可以在游戏时，按SECELT键呼出帮助说明。这对于新手是一个十分体贴的系统。

WSC スーパーロボット大战 COMPACT3

S・RPG　2003.07/17　4800日元

不知道是WS/WSC的不成功还是怎么着，有着稳中求变的本作游戏并没有很好的收益。比如有由F的过关之后的未使用精神值换算为经验值，在这里就可以得到额外的PP值

等等吧。其它方面到是已经与GBA上的机战比较相近了。

GBA スーパーロボット大战D

S・RPG | 2003.08/08 | 5800日元

《机战D》在继承了前几作的系统的基础上，并且又加以改良、加以进化。掌机上专用的单手操作、快速存档等系统仍然是继承下来了，在此后的GBA版的机战上应该也不会去除。本作中，同样加入了一些新系统，如连击系统，详细地说应该是同时连击系统。只在对敌方在同一条线上，只要机体会飞，那么这个连击是无论如何都能发动的。另外，游戏把前作OG的PP系统进行了分化，把能力获得直接分成了技能道具。在道具的系统上也进行了进化，可以进行道具的卖出。在攻击的系统上，游戏把在OG中的特殊武器系统在本作中进行了改进，直接成为武器的“属性攻击”。如万能侠Z的ルストハリケ-ン，可以降低敌机体的装甲值等。另外由于有MACROSS7的参战，游戏也专门制作了M7的专用系统：“歌”。使用歌即可以给己方的能力进行补正，在后期又能够攻击敌机体。还有，ゴッドマ-ズ系统，在ガイヤ-的HP达到50%时，便会自动合体为ゴッドマ-ズ。但要是，其HP到0时，根据原作的设定，其体内的反阳子炸弹变会炸弹，游戏也就GAME OVER。另外还有一个系统叫战舰换装系统。对M7的机体才能使用，换装上后，武器攻击会增加。另外，本作中还加入了一个喜欢作品的系统，喜欢的原作作品的升级之类的有一定的优惠。此后的部分作品也有继承这一点。

PS2 スーパーロボット大战 Scramble Commander

RTS | 2003.11/06 | 7800日元

这是一款在《机战》中完全新类型的一作。游戏的基本系统十分简单，地图最大出击数为5机，在每张地图开始，先给各个机器人先做战斗指示，然后机器人接受到指示后，以移动、索敌的方式开始，在发现敌机体之后便进入战斗。本作取消了战斗中即时存档的功能，只是因为作品是即时战略。

游戏进行中，玩家要做的就是听清楚作战指示，看清楚一览地图上的敌部队的动向，然后做出正确、及时的反应。当机机器人没有HP或EN时，则需要及时给机器人使用道具，或者将其撤出战场或与让后备机体上来替代。游戏中存在着必杀技的设定。使用必杀技前，需要进行蓄能量，并且要花费大量的EN。一般不在人多或者BOSS战时不使用必杀技。必杀技使用时，游戏会进行特写镜头的播放。并且游戏也进行了全程战斗中语音的配音工作，这对于热血的玩家来说是十分棒的享受。

PS2 スーパーロボット大战MX

S・RPG | 2004.05/27 | 8379日元

游戏中的地图、机体全部3D化制作；新技能“双击（ダブルアタック）”追加，该系统可以同时攻击与目标机体邻接的机体。发动时的战斗画面为上下分割演出；支持攻击，需要有“援护要请”的机师进行攻击时，在其邻接的机体可以使用有“支持攻击可能属性”的武器。战斗方式是以援护机体先动，然后是被援护的机体攻击。支持攻击同时最多可以有5架机体同时攻击（4架支持攻击，1架自己）；其它的相关系统基本与前几作相关系统相同。其余继承的是《机战I》的游戏系统。另外，有一点很重要，本作的战斗动画的制作，从最后的职员表上看，是由中国人完成的！

GC スーパーロボット大战GC

S・RPG | 2004.12/16 | 8190日元

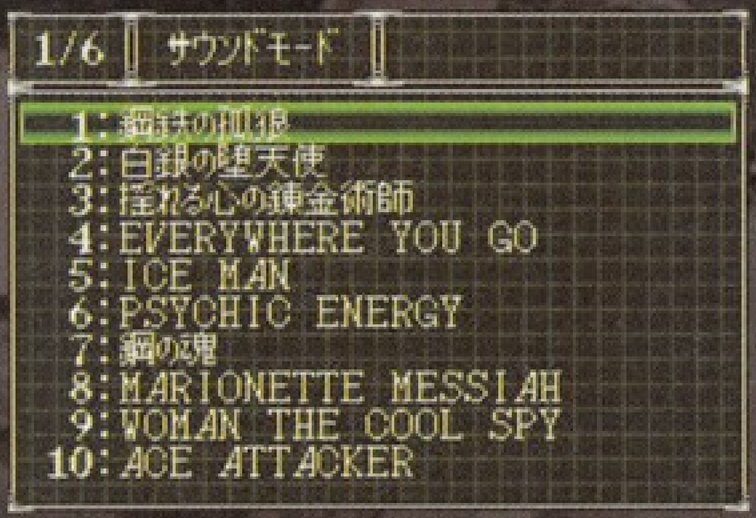
以初代高达为主轴的机战作品，游戏画面风格为2D地图3D战

斗动画。本作游戏的特别点是在于导入了一个新的系统——“伤害部位制”，可以将机器人的头(HEAD)、身体(BODY)手(ARMS)、脚(LEGS)或战舰的本体(BODY)、控制区(CONTROL)、武器(WENPON)和引擎(ENGINE)的HP分别打破，使其不能使用某些武器，或不能移动等等。并且还可以捕获这些不能行动的机体（捕获系统）。另外还有一个系统叫做“大小差攻击”，这个不用多讲也可以明白了。其它的游戏系统还有如技能ACE系统、剧情系统（可以在进入下一剧情前，不断地玩与主剧情无关地图），和技能部件系统（加强人物能力的强化道具）。

GBA スーパーロボット大战 OG2

S・RPG　2005.02/03　5090日元

基本没有大的改变的OG的续作，主要是在OG的原作的基础上加入了《机战D》的连续攻击的系统，其它的变化并不大。



PS2 第3次スーパーロボット大战α～终焉の银河へ

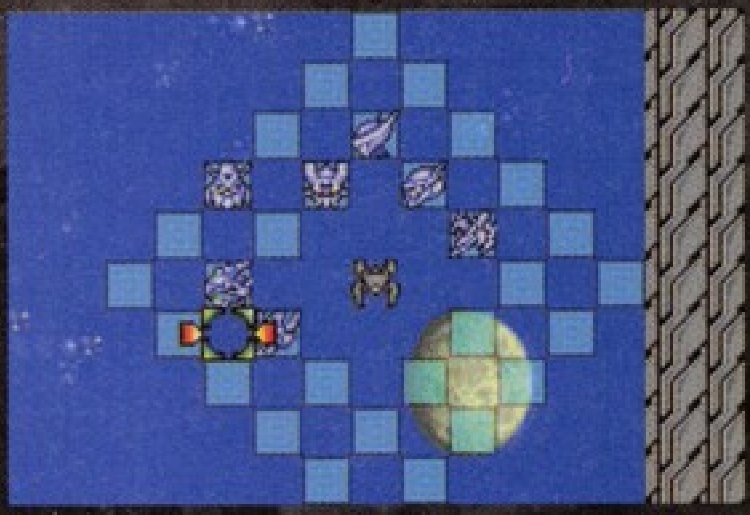
S・RPG　2005.07/28　8379日元

估计有很多玩家在游戏开场的时候，看到有中文字，很惊讶吧？我也是。游戏是在前作《α2》上进化来的，主要是对小队系统的改进：自动编入、自动编成和已登录的小队资料的呼出。另外还有一个新的系统是可以自由选择战斗的BGM的系统。虽然这一系统在OG中也有存在，但那个多少还是有一些限制的，不能选择跨作品的BGM。另外，要说的是，到《α3》时，游戏的熟练度系统已经可以说是完全成了“第一胜利条件”。

GBA スーパーロボット大战J

S・RPG　2005.09/15　6090日元

GBA上的机战最末一作，游戏的变化也很大。主要的变更点是辅助角色乘换，更换主人公机的副机师可以补正主人公的一些能力，至于怎么改变的，就请读者自己找研究攻略看吧。另外，游戏画面的改变也是巨大的，虽然说是GBA的掌机，但是还是想办法做出了一个流畅性的画面。其它游戏的系统也是从机战D上继承的。



PSP スーパーロボット大战MXポータブル

S・RPG　2005.12/29　5040日元

《机战MX》的PSP移植版，系统上并没有多大的改变。主要也只是对PSP的携带与用电上等问题做了一些调整。如直接输出为16:9的画面，可以关闭台词的发音等等。

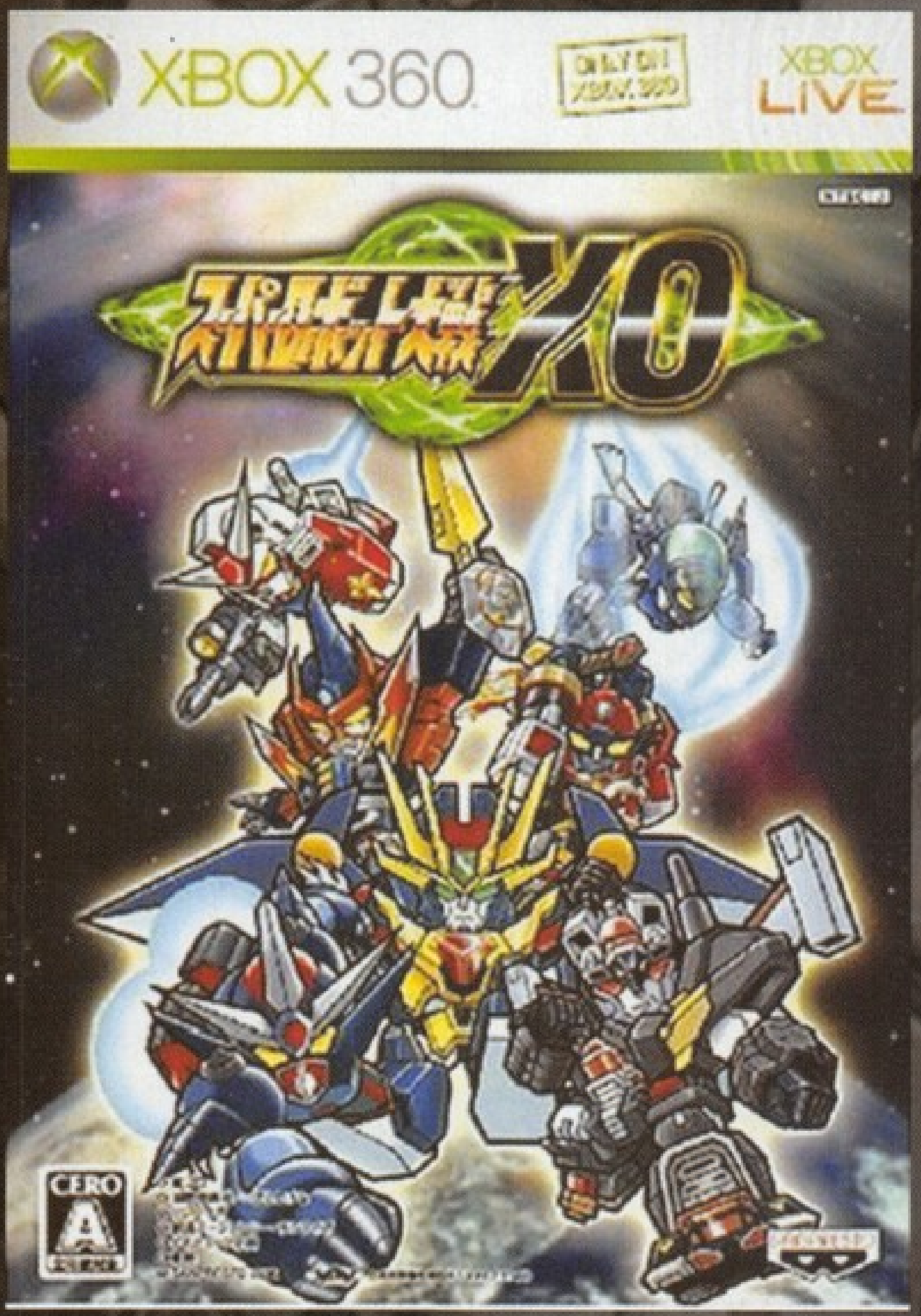
NDS スーパーロボット大战W

S・RPG　2007.3/1　6090日元

从机种的角度来说是NDS的第一作，要从画面的继承度来说，又可以说是GBA作品J的系列续作。W的剧本、画面与声音等方面可以说是相对于J来讲，又是一个飞跃。加上有着两个单独CPU的运算，在游戏处理的运算效果上，仍然是保持着其应有的效果。对于W这款作品来说，最大的亮点应该说是可以用触摸笔通过触摸板进行操作。这也是一种很体贴的游戏体验。不过W唯一比较让人遗憾的是，没有使用NDS的无线通信功能。那样的话，游戏可以成为第三作支持玩家间对战的作品了。

360 スーパーロボット大战 XO

S・RPG　2006.11/30　7329日元



其实这款作品不怎么算是诚心之作，游戏的系统、剧情全是以前一年发售的《GC》为基础的作品。游戏中唯一可以称道是加入了在线网络对战模式。以前笔者看有些地方说是加入了“对战模式”，其实这是错误的，对战模式的第一次加入，本文在上面也已经讲到了，是《CB》。XO的网络对战是建立在微软的Xbox Live服务的基础之上的，只要接入网络，就可以通过这个服务去寻找网络上的敌人！

到上面为止，应该说是已经全数到齐了，接下来的《机战》作品还将有2007年内发售预定的《スーパーロボット大战OG 》（PS2），还是“暂名”状态的PS3的新作。相关的系统介绍也还是请读者们参看杂志的介绍。我就不在这里多说以后要发生的事了。那么，总体上也已经在这样的走马观花的过程中看完了。我们也还能通过杂志页面上的一个“流程分析图”来说明一下这些历史上的变化。不过,说了这么多，似乎又应该总说一下了。那么下面就来总结一下机战的历史吧。

总说

我不知道有没有读者对我的这个分水法是否存在着不同的想法。但是我们又要需要再次说明一下了的样子，“COMPACT系”可以说为“侵略者系”，也就是“WINKY SOFT系”的“后WINKY SOFT系”。这一点代表着什么呢？可以说是有着一定的“WINKY SOFT系”的影子的作品集。

我不知道有没有人还对那个达20万或以上的HP，然后打了多少多少HP之后一个大根性，然后又什么七了八了的精神一加，然后又一个根性之类的。这样算下去，你知道这个BOSS的总共要打的HP是多少么？并且，你别忘了一点，你一枪（刀）下去的HP又打掉了他多少HP？玩过《α外传》的可以回想一下。第一次玩2周目时对战最后一话时白河愁的真・古兰森的情景。那一个叫做苦吧？不叫做苦又能叫什么呢？最后打得你是至少回一次母舰或补给一次，为什么？你的EN和残弹基本没了。而人家白河愁还好好地，最多人家才大根性了两次。这个叫什么？恐怖！HP多得恐怖。

再到《α3》吧，灵帝……多大的身躯啊，这绝对就是超级系的BOSS，HP高，装甲高，有着高攻击力的武器。结果呢？一堆人地上，就可以让他呜呼了……可怜的水木一郎，他也就干这个——被人群殴的。

再我们可以来回顾一下在WINKY SOFT手中的最高HP的机体是什么吧，98000，隐藏的BOSS机，夏亚用的沙扎比。而在F中，最多也有5、6万的BOSS嘛，并且是这样的情况：你想打他，你得做好两个起码的准备：必中和必闪。这是超级系，如果没必闪就是铁壁了。真实系呢？集中加必闪。并且，如果你不想把回合数拖长的话，S/L大法你是必用的。为什么？BOSS的切反是L9，极高发动！这是很可怕的。可惜这些可怕但有不会让你吓得害怕到哪里的去的东西，已经不存在了……只剩下了个人英雄主义的向前冲了。这是现在机战的悲哀，却也是现在的机战与老一代的最大的区别……

所以，笔者在最后最想说的一句话是：寺田贵信，你真的了解战争（游戏）吗？请别再把《机战》这一盘大菜变成零食了吧！

文/正树

超绝攻略
炽热之魂
梦的实现
双屏激战
スーパーロボット大戦W

与GBA版本的联动

这次的NDS版《超级机器人大战W》是可以与以前GBA上各代机战进行联动的，具体方法是将GBA版的机战卡带插在NDS下方的插槽中，然后上方插入本作的卡带，这样进入本作后就会追加对应的芯片和资金，各代机战联动后的效果如下：

超级机器人大战A	芯片：SRW—OGの魂
资金：30000	超级机器人大战OG2
芯片：SRW—Aの魂	资金：70000
超级机器人大战R	芯片：SRW—OG2の魂
资金：40000	超级机器人大战J
芯片：SRW—Rの魂	资金：60000
超级机器人大战D	芯片：SRW—Jの魂
资金：50000	第2次超级机器人大战（FAMICON MINI）
芯片：SRW—Dの魂	
超级机器人大战OG	资金：100000
资金：60000	芯片：第2次SRWの魂

通关特典

通关看完工作人员字幕后存储记录，之后在主菜单画面是LOAD该通关记录就可以继承该记录进行二周目。可以被继承的东东有机体改造、资金、各驾驶员的BP值以及各自已经学会的技能。其余像是技能芯片、强化芯片、等级和击坠数等等都是不可继承的，所以在通关前应该先将技能芯片全部用掉,让驾驶员学会这些技能，这样在下一周目时就不必再次学习了；顺便将没用的芯片全部卖掉换取资金以供下周目之用。

继承通关记录开始新游戏的话，确认完主角名及机体名之后可以自己定义主角能够学会的精神指令，同时还能设定敌方机体的改造段数。战斗准备画面进入商店（ショップ）按Y键可以购买所有的强化芯片，按X键可以购买一些敌方机体（包括全金属系列、SEED系列和ASTRAY系列）。

强化芯片效果一览

强化芯片名	效果	强化芯片名	效果
ブ−スタ−	移动力+1	バリアL发生装置	装备上バリアL
メガブ−スタ−	移动力+2	ピンクハロ	装备机体每移动一格，资金增加100
サ−ボモ−タ−	运动性+5	P・A・S・F・U	装备机体每移动一格，驾驶员回复1点SP
ハイパ−センサ−	运动性+10	ハウメアの护り石	敌机特殊效果武器的攻击无效化
高性能スラスタ−	运动性+15	高性能レ−ダ−	地图兵器以及射程为1以外的所有武器射程+1
超高性能电子头脑	运动性+20、射程+2、所有武器命中率+20%	オ−ルレンジレ−ダ−	地图兵器以及射程为1以外的所有武器射程+2
アポジモ−タ−	移动力+1、运动性+5	スナイパ−スコ−プ	机体所有武器命中率+10%
リフタ−モジュ−ル	移动力+2、机体追加空属性，机体和武器地形适应性为空S	マルチロックオンSYS	机体所有武器命中率+20%
		高性能照准器	机体所有武器命中率+30%
フライトユニット	机体追加空属性，机体和武器地形适应性为空S	学习型OS	机体所有武器会心一击率+10%
アクアモジュ−ル	机体追加水属性，机体和武器地形适应性为水S	ピエロの假面	机体所有武器会心一击率+20%
ホバ−クラフト	机体可在水面上浮空	かなめのハリセン	机体所有武器会心一击率+30%
スラスタ−モジュ−ル	机体和武器地形适应性为宇宙S	ENチップ	武器消费EN量减少10%，同机体不可重复装备
防尘装置	机体和武器地形适应性为地上S	ENメガチップ	武器消费EN量减少20%，同机体不可重复装备
A−アダプタ−	机体和武器地形适应性全都为A	ENギガチップ	武器消费EN量减少30%，同机体不可重复装备
S−アダプタ−	机体和武器地形适应性全都为S	大型マガジン	全武器残弹数量增加1.5倍，同机体不可重复装备
チョバムア−マ−	HP+500、装甲+100	超大型マガジン	全武器残弹数量增加2倍，同机体不可重复装备
ハイブリットア−マ−	HP+800、装甲+150	プロペラントタンク	EN全回复，使用后消失，战舰专用芯片
超合金Z	HP+1000、装甲+200	カ−トリッジ	全武器残弹数全回复，使用后消失，战舰专用芯片
超合金ニュ−Z	HP+1300、装甲+250		
超合金ニュ−Zα	HP+1500、装甲+300	リペアキット	HP全回复，使用后消失，战舰专用芯片
大型ジェネレ−タ−	最大EN+50 a	ス−パ−リペアキット	HP、EN、残弹数全回复，使用后消失，战舰专用芯片
パワ−エクステンダ−	最大EN+100		
补助GSライド	最大EN+150、每回合回复10%EN，同机体不可重复装备	トライデント焼き	回复20点SP，使用后消失，战舰专用芯片
		火星丼	回复50点SP，使用后消失，战舰专用芯片
ソ−ラ−セイル	每回合回复10%EN，同机体不可重复装备	爆热ゴッドカレ−パン	SP全回复，使用后消失，战舰专用芯片
ザ・カ−ペンタ−ズ	每回合回复10%HP，同机体不可重复装备	第2次SRWの魂	装甲+500、运动性+50、武器命中+50
对ビ−ムコ−ティングS	装备上ビ−ムコ−トS	SRW-OGの魂	装甲+250、运动性+25、武器命中+25
对ビ−ムコ−ティングM	装备上ビ−ムコ−トM	SRW-OG2の魂	装甲+300、运动性+30、武器命中+30
对ビ−ムコ−ティングL	装备上ビ−ムコ−トL	SRW-Aの魂	装甲+100、运动性+10、武器命中+10
ラミネ−ト装甲	装备上ラミネ−ト装甲	SRW-Dの魂	装甲+200、运动性+20、武器命中+20
バリアS发生装置	装备上バリアS	SRW-Jの魂	装甲+350、运动性+35、武器命中+35
バリアM发生装置	装备上バリアM	SRW-Rの魂	装甲+150、运动性+15、武器命中+15

特殊能力效果

特殊能力名	效果
变形	机体形态变更可能，变形不算机体行动
分离	机体形态变更可能
合体/分离	机体形态变更可能
换装	战斗准备画面时机体形态变更可能
搭载换装	机体在战舰上搭载时可换装
剑装备	一定几率发动“斩り払い”效果，成功后敌方物理攻击无效，几率与双方驾驶员技量值有关
铳装备	一定几率发动“击ち落とし”效果，成功后敌方实弹属性攻击无效，几率与双方驾驶员技量值有关
シ－ルド装备	选择防御后一定几率发动“シ－ルド防御”，受损值降低，几率与双方驾驶员技量值有关
アンチビ－ムシ－ルド装备	选择防御后一定几率发动“シ－ルド防御”，受损值降低，对BEAM属性攻击更有效，几率与双方驾驶员技量值有关
修理装置	回复邻接己方机体的HP
补给装置	回复邻接己方机体的EN和残弹，被补给机体驾驶员气力-10
搭载	可搭载己方机体，战舰与己方非战舰机体相邻时可搭载
ECS	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关
ハイパ－ジャマ－	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关
ホログラフィックカモフラ－ジュ	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关
ボゾンジャンプ	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关，移动时无视地形对移动力的影响
オ－プンゲット	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关
ES爆雷	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关
ビ－ムコ－トS	BEAM属性的攻击损失降低1000点，发动时消费5点EN
ビ－ムコ－トM	BEAM属性的攻击损失降低1200点，发动时消费8点EN
ビ－ムコ－トL	BEAM属性的攻击损失降低1400点，发动时消费10点EN
アンチビ－ムフィ－ルド	BEAM属性的攻击损失降低1300点，发动时消费5点EN
ラミネ－ト装甲	BEAM属性的攻击损失降低1500点，发动时消费10点EN
フェイズシフト装甲	BEAM属性以外的攻击损失降低1000点，发动时消费10点EN
トランスフェイズ装甲	BEAM属性以外的攻击损失降低1000点，发动时消费5点EN
バリアS	全属性攻击损失降低1000点，发动时消费5点EN
バリアM	全属性攻击损失降低1200点，发动时消费8点EN
バリアL	全属性攻击损失降低1400点，发动时消费10点EN
プロテクトシェ－ド	攻击力1800以下的全属性攻击无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
ジェネシックア－マ－	全属性攻击损失降低1400点，发动时消费5点EN
ジェネレイティングア－マ－	全属性攻击损失降低1400点，发动时消费5点EN
ディスト－ション・フィ－ルド	攻击力2500以下的重力属性攻击、1500以下的BEAM属性攻击无效化，其他属性的攻击损失降低1000点，发动时消费10点EN
マジンパワ－	给对手的伤害提升至1.25倍，气力130以上发动
ゼロシステム	驾驶员各项能力值上升，气力130以上发动
ラムダ・ドライバ	气力越高给敌机的伤害值越高，同时敌机全属性攻击无效化效果以及消费EN上升，气力120以上发动
重力波ビ－ム	每回合开始时完全回复持有“重力波アンテナ”能力己方机体的EN
重力波アンテナ	在“重力波ビ－ム”范围内，每回合开始时完全回复EN
特殊效果武器无效	敌机特殊效果武器的攻击无效化
HP回复(小)	每回合开始时己方全体机体回复10%HP
Nジャマ－キャンセラ－	每回合开始时己方全体机体回复15%EN
EN回复(小)	每回合开始时己方全体机体回复10%EN

彻底攻略

第一部

第1话 宇宙の海に帆をあげろ	
己方初期机体	主角机、主角机母舰
敌方初期机体	**メビウス**×2、**デルフィニウム**×2、**ト－ラス**
己方增援机体	敌方增援后下一我方回合，**ガンダムデスサイズヘル**、**ガンダムサンドロック**改
敌方增援机体	初期敌人全灭后，**エイド**×6
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方母舰被击坠
可得强化芯片	**カ－ドリッジ**（宇宙海贼）、**プロペラントタンク**（宇宙海贼）、**リペアキット**（宇宙海贼）×2
要点解说	一开始主角机和母舰被分开了，建议让主角机挂上集中站好位置即可，同时母舰往上赶。全灭初期敌人后敌方增援从地图上方出现，迪奥和卡托鲁会驾驶机体出现在母舰两侧作为我方增援登场，两者都是近战机体，射程比较近。

第2话 白き铁骑士たち	
己方初期机体	**テッカマンブレ－ド**、**ブル－ア－ス**
敌方初期机体	**ラダム**兽×5
己方增援机体	敌方增援后下一我方回合，主角机母舰以及自选三架机体
敌方增援机体	初期敌人全灭后，**ラダム**兽×9、**エイド**×6
胜利条件	敌全灭

失败条件	己方机体被击坠→己方机体被击坠或5回合经过
可得强化芯片	无
要点解说	テッカマンブレード的回避率很高，给他挂一个集中后冲到敌人堆里都没问题。之后敌人分别从上下出现增援，注意不同颜色的敌人势力之间会相互攻击，我们可以多多利用这一点。我方援军出现后抓紧时间全灭敌人。

第3话 ミッション“ナデシコ破坏指令”

己方初期机体	ナデシコ、エステバリスOGアキト、エステバリスOGガイ
敌方初期机体	メビウス×6、デルフィニウム×6、メビウス<ゼロ>×2、メビウス<ゼロ>
己方增援机体	敌机还剩11架时，エステバリスOGイズミ、エステバリスOGリョ-コ、エステバリスOGヒカル；敌机还剩9架时，主角机、主角机母舰+自选4机；敌增援后还剩5架时，メビウス<ゼロ>
敌方增援机体	敌机还剩9架时，バッタ×12、カトンボ×3
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	サ-ボモ-タ-（ムウ）、ガンファイト+1（ムウ）
要点解说	击坠一定数量的敌人出现增援后，穆会带领连合军方面撤退。之后穆会再次驾驶メビウス<ゼロ>在地图右上角作为我军增援出场。

第4话 砕け散る希望

己方初期机体	ブル-ア-ス
敌方初期机体	ラダム兽×12
己方增援机体	己方第2回合，ト-ラス（SK）、バ-ドマン；敌机还剩8架时，主角机、主角机母舰、テッカマンブレ-ド+自选2机
敌方增援机体	敌机还剩8架时，ラダム兽×11、テッカマンダガ-
胜利条件	敌全灭→击坠テッカマンダガ-
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠或テッカマンブレ-ド被击坠
可得强化芯片	ブ-スタ-（ダガ-）、プロペラントタンク（ダガ-）、BP+1（ダガ-）、インファイト+1（ダガ-）
要点解说	一开始只有ブル-ア-ス一架机体，挂上集中后往下冲即可，注意ブル-ア-ス最大射程是4格，敌人的最大射程则为5，所以尽量在射程范围内多锁定敌人。我方援军登场后即可轻松过关。

第5话 机界・机械・奇奇怪怪

己方初期机体	M9ガ-ンズバック、M9ガ-ンズバック、ボルフォッグ
敌方初期机体	M6ブッシュネル×5、バ-ドマン×3、EI-02
己方增援机体	敌机剩余5架时，ガオガイガ-、冰龙、炎龙；EI-02被击坠后，マジンガ-Z、グレ-トマジンガ-、アフロダイA、ボスボロット；敌增援后还剩4架时，主角机母舰+自选5机
敌方增援机体	EI-02被击坠后，机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4、飞行要塞グ-ル；敌增援后还剩4架时，机械兽ダブラスM2×3、机械兽ガラダK7×3
胜利条件	击坠EI-02→击坠グ-ル→击坠マジンガ-Z
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠或グ-ル被击坠
可得强化芯片	チョバムア-マ-（ゾンダ-）、カ-ドリッジ（ゾンダ-）、援护防御+1（ゾンダ-）
要点解说	将初期敌人击坠后我方的マオ和クルツ会先撤退。之后男爵会带领敌方援军在地图左上角登场，击坠一定数量敌机后发生剧情，胜利条件改为击坠甲兜的魔神Z。

第6话 GGG危机一发

己方初期机体	冰龙、炎龙
敌方初期机体	ラダム兽×9
己方增援机体	己方2回合，M9ガ-ンズバック、M9ガ-ンズバック、主角机母舰+自选4机；敌全灭后，主角、ビッグボルフォッグ、ガオガイガ-、テッカマンブレ-ド+ペガス
敌方增援机体	敌全灭后，ラダム兽×9、テッカマンダガ-、EI-15、M6ブッシュネル×2、バ-ドマン×2、机械兽ダブラスM2×2、机械兽ガラダK7×2
胜利条件	敌全灭→击坠EI-15和テッカマンダガ-
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠→母舰被击坠或ガオガイガ-被击坠
可得强化芯片	アクアモジュ-ル（ゾンダ-）、プロペラントタンク（ゾンダ-）、ガンファイト+1（ゾンダ-）、アポジモ-タ-（ダガ-）、マルチコンボ（ダガ-）
要点解说	将初期敌人全灭后敌我双方增援登场，将ダガ-击坠后，拉达姆一方的敌军会全部从战场上撤退。

第7话 “出会いと　eれ”の赤い星

己方初期机体	ナデシコ、エステバリス空战アキト、エステバリス空战ガイ、エステバリス陆战イズミ、エステバリス陆战リョ-コ、エステバリス陆战ヒカル
敌方初期机体	バッタ×8、カトンボ×4
己方增援机体	敌机还剩6架时，ゴライオン
敌方增援机体	敌机还剩6架时，バッタ×4、カトンボ×2；敌增援后还剩7架时，デスブラック兽人デスヘル
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	打倒一定的敌人后，百兽王登场。本关敌人数量较多，我方机体攻击力普遍不高，多利用机动战舰系的援护攻击和合体攻击。

第8话 冲绳の一番暑い日

己方初期机体	マイク・サンダ-ス13世・C、ボン太くん
敌方初期机体	バ-ドマン×3、M6ブッシュネル×3
己方增援机体	己方2回合，ビッグボルフォッグ、M9ガ-ンズバック、M9ガ-ンズバック；敌全灭后，トウアハ-・デ・ダナン、M9ガ-ンズバック、ガオガイガ-、主角机、主角母舰+自选7机

敌方增援机体	敌全灭后，バードマン×5、M6ブッシュネル×3、机械兽ダブラスM2×3、机械兽ガラダK7×3、EI-13；敌机还剩13机时，Rk-92サベージ×6、C3-5ミストラルII×3
胜利条件	敌全灭→击坠EI-13
失败条件	己方机体被击坠→母舰、トゥアハー・デ・ダナン、ガオガイガー、M9被击坠
可得强化芯片	スラスターモジュール（ゾンダー）、カートリッジ（ゾンダー）、カウンター（ゾンダー）
要点解说	波太君的回避率相当高，不必担心它会被敌人击中，一开始只要把波太君扔到敌人堆里就行了。之后敌人增援分别从地图左上和右下出现，将左上角的EI-13击坠即可过关。

之后出现分支，选择“宇宙でナデシコを护卫”为A路线，选择“地上でハイジャックに对处”为B路线。

第9话A 最恶な灾厄の选择

己方初期机体	ナデシコ、エステバリス炮战アキト、エステバリスOGイズミ、エステバリスOGリョーコ、エステバリスOGヒカル、ゴライオン
敌方初期机体	バッタ×9、カトンボ×2
己方增援机体	アキトが战斗后，劾专用ジン、エステバリスOGアカツキ；敌全灭后，主角母舰+自选3机
敌方增援机体	敌全灭后，デスブラック兽人デスヘル×2、デスブラック兽人ガルシア×2、ガルラ大帝国战斗机×8、ガルラ大帝国战舰；敌增援后下回合，デスブラック兽人デスヘル、デスブラック兽人ガルシア、ガルラ大帝国战斗机×2
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	アキト初始气力只有80，与敌战斗后发生剧情，我方增援，アキト气力提升40。全灭初期敌人后双方增援，劾撤离战场。オーガン登场后敌方BOSSサダック会撤离战场，オーガン能无限复活。

第9话B 战うボーイズ・アンド・ガールズ

己方初期机体	ウイングガンダムゼロ
敌方初期机体	Rk-92サベージ×3、C3-5ミストラルII×1
己方增援机体	敌方还剩2机时，マイク・サンダース13世・B；敌增援后还剩1机时，M9ガーンズバック×3（クルツ、マオ、宗介）；宗介与ガウルン发生战斗后，主角母舰+自选8机；宗介被击坠后下个己方回合，ARX-7アーバレスト
敌方增援机体	敌方还剩2机时，Rk-92サベージ×3；敌方增援后还剩1机时，Rk-92サベージ×3、C3-5ミストラルII×1；敌增援部队全灭后，Rk-92サベージ×6、C3-5ミストラルII×2、プラン1056コダール；宗介与ガウルン发生战斗后，アルトロンガンダム、サーペント（マリーメイア兵）×9、サーペント（トロワ）
胜利条件	敌全灭→击坠コダール
失败条件	己方机体被击坠→母舰、クルツ机、ウイングガンダムゼロ、アーバレスト被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	宗介与ガウルン战斗后发生剧情，之后宗介被击坠。ヒイロ与五飞战斗有剧情发生，ガウルン会使用精神指令集中和觉醒，其攻击力非常高，我方主攻机体多使用必闪或不屈。

第10话 赤と白の恶魔

己方初期机体	ナデシコ、エステバリス炮战アキト、エステバリス炮战アカツキ、エステバリス炮战イズミ、エステバリス炮战リョーコ、エステバリス炮战ヒカル、ソルテッカマン1号机风龙、雷龙、メビウス<ゼロ>、バードマン
敌方初期机体	ラダム兽×9、ラダムマザー×3
己方增援机体	敌全灭后，テッカマンブレード、主角母舰+自选5机
敌方增援机体	敌全灭后，ラダム兽×16、ラダムマザー×4、テッカマンエビル
胜利条件	敌全灭→击坠テッカマンエビル
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	ハイブリットアーマー（エビル）、プロペラントタンク（エビル）、援护攻击+1（エビル）、ガンファイト+1（エビル）、ヒット&アウェイ（エビル）
要点解说	テッカマンエビル登场后需要在5回合内将其击坠，优先集中攻击エビル，其回避率非常高，多挂必中。

之后出现分支，选择“日本でDr.ヘルに备える”为A路线，选择“北米でDボウイを救出する”为B路线。

第11话A 魔神相打つ

己方初期机体	グレートマジンガー、ボスボロット、アフロダイA
敌方初期机体	机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4
己方增援机体	己方2回合，主角母舰、ナデシコ+自选10机；己方3回合，真ゲッター；マジンカイザー的HP30%以下，マジンカイザー
敌方增援机体	己方3回合，机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4、飞行要塞グール；マジンカイザー的HP30%以下，デスブラック兽人デスヘル×2、デスブラック兽人ガルシア×2、ガルラ大帝国战斗机×8、ガルラ大帝国战舰、あしゅらマジンガー
胜利条件	敌全灭→マジンカイザー的HP30%以下→击坠あしゅらマジンガー
失败条件	己方机体被击坠→母舰、グレートマジンガー、真ゲッタ被击坠、マジンカイザー到达光子力研究所→母舰、マジンカイザー被击坠
可得强化芯片	インファイト+1（サダック）、学习型OS（サダック）、大型ジエネレーター（あしゅら）、最大SP+5（あしゅら）
要点解说	一开始让铁也挂上铁壁作为战斗主力，条件发生变化后让己方机体围在研究所外围阻止魔神Z的进入，同时尽快将其HP削减到30%以下。

第11话B 心求めて

己方初期机体	冰龙、炎龙、风龙、雷龙、ソルテッカマン1号机、主角机+自选5机
敌方初期机体	ラダムマザー×6、ラダム兽×18
己方增援机体	己方2回合，ソルテッカマン2号机；敌增援后还剩6机，击龙神、ガオガイガー、テッカマンブレード+ペガス、ガンダムデスサイズヘル、ウイングガンダムゼロ
敌方增援机体	己方2回合，テッカマンエビル；己方3回合，オーガン；敌增援后还剩6机，EI-21
胜利条件	敌全灭→击坠テッカマンエビル和EI-21
失败条件	母舰、初期机体被击坠→母舰、冰龙、炎龙、风龙、雷龙被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	大型ジエネレーター（エビル）、インファイト+1（ビル）、学习型OS（ピッツア）、最大SP+5（ピッツア）
要点解说	勇者王系列的那几台“X龙”都有必闪的精神指令，多多利用。站在基地里形成相互支援，打起来会轻松许多。

第12话 放送不可のウォ-クライ

己方初期机体	ボン太くん、量产型ボン太くん×5
敌方初期机体	机械兽ダブラスM2、机械兽ガラダK7
己方增援机体	敌全灭后，ガオガイガ-、ゴライオン
敌方增援机体	敌全灭后，デスブラック兽人デスヘル、デスブラック兽人ガルシア、ガルラ大帝国战斗机×4
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	这关可以说是非常简单，波太和量产波太的回避率都相当高，再加上它们都有援护攻击的技能，清理敌人杂兵是非常容易的事情。

第13话 “秘密のバイト”は危险な香り

己方初期机体	エステバリスOGアキト、マジンカイザ-、ボスボロット、ガンダムデスサイズヘル、ゴライオン、ヴァルホ-ク、ARX-7アーバレスト、M9ガ-ンズバック
敌方初期机体	エステバリスOGアキト×6、エステバリス炮战アキト×2、ナデシコ
己方增援机体	ナデシコ被击坠后，ナデシコ+自选11机
敌方增援机体	ナデシコ被击坠后，メビウス×2、バ-ドマン×2、Rk-92サベ-ジ×2、机械兽ダブラスM2×2、机械兽ガラダK7×2、ト-ラス×2、サ-ペント×2、デルフィニウム×2、C3-5ミストラルII×2
胜利条件	击沉ナデシコ→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	スラスタ-モジュ-ル（オモイカネ）、カ-トリッジ（オモイカネ）、インファイト+1（オモイカネ）、ガンファイト+1（オモイカネ）
要点解说	由于敌人都有重力护罩，所以打起来会费点事，这也是对付机动战舰系敌人惯有的毛病。完成初期条件后敌方增援机体分别从地图上下出现。

第14话 その生命、谁がために

己方初期机体	ビュ-ナスA、トゥアハ-・デ・ダナン
敌方初期机体	机械兽ダブラスM2×3、机械兽ガラダK7×3、デスブラック兽人デスヘル×6、デスブラック兽人ガルシア×3、ガルラ大帝国战斗机×3、海底要塞ブ-ド
己方增援机体	敌还剩16机时，主角母舰、ナデシコ+自选15机；己方增援的下一己方回合，ゴライオン
敌方增援机体	己方增援的下回合，妖机械兽ドラゴ
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠→母舰、トゥアハ-・デ・ダナン、ゴライオン被击坠
可得强化芯片	チョバムア-マ-（ドラゴ）、ガンファイト+1（ドラゴ）、アクアモジュ-ル（あしゅら）、プロペラントタンク（あしゅら）、BP+1（あしゅら）
要点解说	百兽王登场后会因为剧情自动提升30点气力值，同时敌方BOSS会在地图下方我军基地上空出现，可让百兽王将其引到我军大部队附近方便群殴。

第15话 五色の绊、金色の勇气

己方初期机体	主角母舰、ナデシコ（ユリカ）+自选15机
敌方初期机体	ラダム兽×12、ラダムマザ-×4
己方增援机体	敌还剩8机时，ガオガイガ-；敌增援后还剩18机时，ゴライオン
敌方增援机体	敌还剩8机时，テッカマンソ-ド、テッカマンランス、、テッカマンアックス、EI-15、ト-ラス×3、M6ブッシュネル×3、机械兽ダブラスM2×3、机械兽ガラダK7×3、C3-5ミストラルII×3
胜利条件	敌全灭→击坠EI-15
失败条件	母舰被击坠→ガオガイガ-被击坠、EI-15被ラダム击坠
可得强化芯片	フライトユニット（ソ-ド）、防尘装置（アックス）、ホバ-クラフト（ランス）、A-アダプタ-（ゾンダ-）、カ-トリッジ（ゾンダ-）、援护防御+1（ゾンダ-）
要点解说	将地图左上方的拉达姆兽干掉一部分后自动发生剧情，之后需要抢在拉达姆系的两个BOSS之前干掉EI-15，由于它们会互相攻击，因此不妨坐收渔翁之利。

第16话 闭ざされた二人

己方初期机体	主角机、テッカマンブレ-ド、テッカマンエビル
敌方初期机体	EI-28、EI-29、ト-ラス×2、M6ブッシュネル×2、机械兽ダブラスM2×2、机械兽ガラダK7×2、C3-5ミストラルII×2、サ-ペント×2
己方增援机体	己方4回合，主角母舰、ナデシコ+自选14机
敌方增援机体	己方4回合，EI-26、EI-27、ト-ラス×4、M6ブッシュネル×4、机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4、C3-5ミストラルII×4、サ-ペント×4、Rk-92サベ-ジ×4
胜利条件	一回合内同时给予EI-28和EI-29伤害→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠→战舰、ガオガイガ-被击坠
可得强化芯片	高性能レ-ダ-（ポロネズ）、底力+1（ポロネズ）、ブ-スタ-（ペンチノン）、支援要请+1（ペンチノン）、サ-ボモ-タ-（プリマ-ダ）、カウンタ-（プリマ-ダ）、チョバムア-マ-（ピッツア）、インファイト+1（ピッツア）
要点解说	一开始让三人同时挂上集中往上冲，注意需要在同一回合内给两架BOSS机都造成伤害才行，完成条件后发生剧情，双方都有增援。机界四天王的实力还是很强的，而且基本都有地图兵器，建议集中优势兵力挨个清除。

第17话 さらば勇者们！东京大决战！！

己方初期机体	ガオガイガ-、ビッグボルフォッグ、マイク・サンダ-ス13世、超龙神、ナデシコ、主角母舰+自选13机
敌方初期机体	EI-01、EI-02×2、EI-11×2、EI-13×2、EI-15×2、EI-21×2、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29
己方增援机体	攻击パスダ-后，オ-ガン；パスダ-的HP50%以下时，テッカマンレイピア、神秘女子
敌方增援机体	己方4回合，ト-ラス×4、M6ブッシュネル×4、机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4、C3-5ミストラルII×4、サ-ペント×4、Rk-92サベ-ジ×4；パスダ-被攻击后，ラダムマザ-×3、ラダム兽×12、テッカマンエビル
胜利条件	击坠EI-01
失败条件	勇者系机体被击坠
可得强化芯片	バリアS发生装置（エビル）、超合金Z（パスダ-）、トライデント烧き（パスダ-）、初期气力+2（パスダ-）
要点解说	攻击パスダ-后出现在地图下方的拉达姆系敌人就交可以无限复活的オ-ガン对付即可。パスダ-的HP降到50%以后发生剧情，エビル会撤退，凯的气力提升到200，注意パスダ-的地图兵器，我方机体最好尽量分散开来攻击。

第18话 悲剧のワン・ナイト・スタンド	
己方初期机体	**ナデシコ**、主角母舰+自选15机
敌方初期机体	**サ-ペント**×9、Rk-92**サベ-ジ**×4、M6**ブッシユネル**×4、**バ-ドマン**×4
己方增援机体	敌增援后下一己方回合，**ウイングガンダムゼロ**、ARX-7**ア-バレスト**；己方增援下一回合，**ガンダムヘビ-ア-ムズ**改
敌方增援机体	敌还剩16机，**ベヘモス**、**アルトロンガンダム**；己方增援下一回合，Zy-98**シャドウ**
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击坠→母舰、**ア-バレスト**被击坠
可得强化芯片	对**ビ-ムコ-ティング**S（**セイナ**）、**ス-パ-リペアキット**（**セイナ**）、**サ-ボモ-タ-**（五飞）、**リペアキット**（五飞）、BP+1（五飞）、**スナイパ-スコ-プ**（**タクマ**）、火星井（**タクマ**）、**ガンファイト**+1（**タクマ**）
要点解说	**タクマ**会使用精神指令集中、铁壁和觉醒，打他的时候一定要小心；剧情后双方都有增援，注意不论是先击坠**タクマ**还是先击坠**セイナ**，另一人都会狂用精神，所以最好确认能够在一回合内同时击坠两人。

第19话 激突！魔神VS地狱王 前半关	
己方初期机体	**マジンカイザ-**、**ビュ-ナス**A、**ナデシコ**、主角母舰+自选7机
敌方初期机体	**デスブラック**兽人**デスヘル**、**デスブラック**兽人**ガルシア**、**ガルラ**大帝国战斗机×4、机械兽**ダブラス**M2、机械兽**ガラダ**K7、**ガルラ**大帝国战舰、妖机械兽**ドラゴ**
胜利条件	敌全灭
失败条件	**マジンカイザ-**、**ビュ-ナス**A、母舰被击坠
可得强化芯片	大型**ジェネレ-タ-**（**ドラゴ**）
要点解说	没什么难度，将**ドラゴ**击坠后进入后半关。

第19话 激突！魔神VS地狱王 后半关	
己方初期机体	**マジンカイザ-**
敌方初期机体	**あしゅらマジンガ-**×4、妖机械兽**ドラゴ**×3、恶**のビュ-ナス**、机械兽**ガラダブラ**MK01
己方增援机体	击坠恶之**ビュ-ナス**后，**グレ-トマジンガ-**、**マジンカイザ-**KS、**トゥアハ-・デ・ダナン**、**ナデシコ**、主角母舰+自选15机
敌方增援机体	击坠恶之**ビュ-ナス**后，恶**のビュ-ナス**、、**デスブラック**兽人**デスヘル**×3、**デスブラック**兽人**ガルシア**×3、**ガルラ**大帝国战斗机×4、**あしゅらマジンガ-**×4、机械兽**ガラダブラ**MK01×3、妖机械兽**ドラゴ**×2、**ガルラ**大帝国战舰；敌增援后敌全灭，地狱王**ゴ-ドン**、**あしゅらマジンガ-**、机械兽**ガラダブラ**MK01、妖机械兽**ドラゴ**胜利条件击坠恶之**ビュ-ナス**→敌全灭→击坠地狱王**ゴ-ドン**
失败条件	**マジンカイザ-**被击坠→母舰、**トゥアハ-・デ・ダナン**、**マジンカイザ-**被击坠
可得强化芯片	**ホバ-クラフト**（恶**のビュ-ナス**）、**フライトユニット**（**サダック**）、EN**チップ**（**あしゅら**）、**インファイト**+1（**あしゅら**）
要点解说	先让甲兜挂上铁壁优先击坠恶之**ビュ-ナス**，之后双方增援。将这批增援敌人全灭后男爵会驾驶地狱王出战，集中全力将其击坠。

第20话 加速する宇宙	
己方初期机体	风龙、雷龙
敌方初期机体	**メビウス**×3、**サ-ペント**×3、**ト-ラス**×4、**デルフィニウム**×4、**バ-ドマン**×3
己方增援机体	己方2回合，**ト-ルギス**Ⅲ；己方3回合，**ナデシコ**、主角母舰+自选15机；击坠**テツジン**后，**キングジェイダ-**、**スタ-ガオガイガ-**；击坠**テツジン**后下一己方回合，神秘女子
敌方增援机体	己方3回合，**バッタ**×14、**カトンボ**×3、**テツジン**；击坠**テツジン**后，ZX-02、ZX-03、EI-02×3、EI-11×3、EI-13×3、EI-15×3、EI-21×3、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29
胜利条件	敌全灭→击坠ZX-02、ZX-03
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	**パワ-エクステンダ-**（九十九）、**カ-トリッジ**（九十九）、消费SP-5%（九十九）、援护攻击+1（九十九）、学习型OS（ZX-03）、**スナイパ-スコ-プ**（ZX-02）、BP+1（ZX-02）
要点解说	建议一开始先让风龙和雷龙占据下方的**オ-ビットベ-ス**据点作战。双方援军到达后先集中兵力击坠九十九的**テツジン**，这样初期敌人就会撤退。

第21话 送られてきた刺客 前半关	
己方初期机体	**テツカマンブレ-ド**
敌方初期机体	**テツカマンアックス**
胜利条件	击坠**テツカマンアックス**
失败条件	**テツカマンブレ-ド**被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	想要击坠**テツカマンアックス**就让D-BOY挂上集中和热血进攻，己方4回合时自动发生剧情结束。

第21话 送られてきた刺客 后半关	
己方初期机体	**スタ-ガオガイガ-**、**アルムアルクス**、**ジェイア-ク**、**ナデシコ**、主角机、主角母舰+自选12机
敌方初期机体	合体原种、EI-02×3、EI-11×3、EI-13×3、EI-15×3、EI-21×3、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29
己方增援机体	攻击合体原种后，**エステバリス**月面**アキト**
敌方增援机体	攻击合体原种后，ZX-06、**ラダム**兽×6、**ラダムマザ-**×5
胜利条件	击坠合体原种→击坠ZX-06→击坠合体原种
失败条件	**ガイガイガ-**、**ジェイア-ク**、**アルムアルクス**、主角机被击坠
可得强化芯片	**ハイブリットア-マ-**（合体原种）、火星井（合体原种）、最大SP+10（合体原种）、**ガンファイト**+1（合体原种）
要点解说	攻击合体原种一次之后发生剧情，之后需要先将上方的ZX-06击坠，然后发生剧情，主角机与主角母舰的合体攻击诞生！拉达姆系敌人会从地图右侧增援，打不打都无所谓。

之后出现分支，选择“火星の遗迹调查へ向かう”为A路线，选择“月でナデシコの护卫に付く”为B路线。

第22话A 过去からの归还者	
己方初期机体	击龙神、主角母舰+自选13机
敌方初期机体	**デスブラック**兽人**デスヘル**×3、**デスブラック**兽人**ガルシア**×3、**ガルラ**大帝国战斗机×12、**バッタ**×4、**カトンボ**×2
己方增援机体	**ガルラ**系敌人全灭后，**オ-ガン**；腕原种出现下一己方回合，强龙神、幻龙神

敌方增援机体	ガルラ系敌人全灭后，エイド×13、ラング；敌增援后还剩9机，腕原种
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰、击龙神、オ-ガン被击坠→母舰、强龙神、幻龙神、オ-ガン被击坠
可得强化芯片	ENチップ（腕原种）、底力+1（腕原种）
要点解说	这次增援的オ-ガン终于可以被我们操作了，不可相应的也就不再是不死身了。幻龙神和强龙神由于暂时得到了无限之力，所以会以气力250的“黄金”形态登场，很强，多多利用。

第22话B やってきた“远い同胞”

己方初期机体	主角母舰+自选11机
敌方初期机体	Rk-92サベ-ジ×2、C3-5ミストラルⅡ×2、デルフイニウム×2、ト-ラス×2M6ブッシュネル×2、バ-ドマン×2、サ-ペント×2
己方增援机体	己方3回合，Xエステバリス；敌增援后下一己方回合，ナデシコYユニット、ガンダムデスサイズヘル、ウイングガンダムゼロ、ARX-7ア-バレスト
敌方增援机体	敌全灭后，ダイマジン、ダイテツジン、テツジン、マジン、、デンジン、バッタ×10、カトンボ×2；敌增援后下回合，テツジン、マジン、デンジン
胜利条件	敌全灭→击坠ダイテツジン
失败条件	母舰被击坠→母舰、アキト机被击坠
可得强化芯片	ENチップ（元一朗）、底力+1（元一朗）、プロペラントタンク（九十九）。支援要请（九十九）
要点解说	月面都市可以回复HP与EN。本关不少敌人都拥有地图兵器，战斗的时候要注意这一点。

第23话 终わらない圆舞曲・终幕

己方初期机体	ウイングガンダムゼロ、ナデシコYユニット、主角母舰+自选17机
敌方初期机体	ト-ラス×14、サ-ペント×7
己方增援机体	无
敌方增援机体	敌还剩7机，ト-ラス×12、サ-ペント×6；敌增援后还剩8机，ト-ラス×8、サ-ペント×4
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰、ウイングガンダムゼロ被击坠
可得强化芯片	チョバムア-マ-（五飞）、マルチコンボ+1（五飞）
要点解说	敌方第一回合，张五飞会作为敌方援军登场，将其击坠后会无限复活。建议等到第六回合，五飞撤退后再发动总攻，否则敌人会无限增援。

第24话 それぞれの“自分らしく”

己方初期机体	エステバリス月面アキト、ナデシコYユニット、主角母舰+自选16机
敌方初期机体	バッタ×4、カトンボ×2、マジン×2、テツジン×2、デンジン×2、木连式战舰×2、ダイマジン、ダイテツジン、かぐらつき
己方增援机体	胜利条件达成，エステバリス空战ガイ
敌方增援机体	胜利条件达成，デスブラック兽人デス ヘル×4、デスブラック兽人ガルシア×4、ガルラ大帝国战斗机×2、ガルラ大帝国战舰（ガルラ兵）×2、ガルラ大帝国战舰（シンクライン）
胜利条件	ナデシコ到达以及或击坠かぐらづき→击坠シンクライン
失败条件	母舰、アキト机被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	サ-ボモ-タ-（三郎太）、BP+1（三郎太）、ブ-スタ-（元一朗）、インファイト+1（元一朗）、アポジモ-タ-（草壁）、最大SP+5（草壁）、大型ジェネレ-タ-（シンクライン）、プロペラントタンク（シンクライン）、ガンファイト+1（シンクライン）
要点解说	没必要与初期的木连军队做太多纠缠，建议直接将ナデシコ移动到目的地即可，之后木连军撤退，敌方增援从地图下方增援，将其全灭。

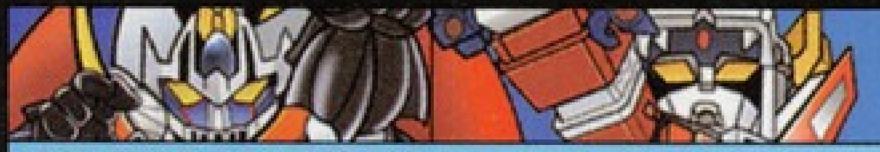
第25话 木星决战！超重力の陷阱

己方初期机体	ゴライオン、マイク・サウンダ-ス13世、击龙神、ビッグボルフォッグ、ガイガイガ-、超龙神、テッカマンブレ-ド、ナデシコYユニット、主角母舰+自选10机
敌方初期机体	デスブラック兽人デスヘル×4、デスブラック兽人ガルシア×4、、ガルラ大帝国战斗机×4、ガルラ大帝国战舰（ガルラ兵）×4、ガルラ大帝国战舰（シンクライン）
己方增援机体	己方6回合，ゴライオン、强龙神、ガイガイガ-、幻龙神、テッカマンブレ-ド；己方7回合，ジェイア-ク
敌方增援机体	己方3回合，ZX-07、ZX-19、ZX-16、ZX-26；己方6回合，机械原种×16
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰、勇者系机体、テッカマンブレ-ド、ゴライオン被击坠→母舰、ジェイア-ク被击坠
可得强化芯片	メガブ-スタ-（ZX-16）、ピエロの假面（ZX-26）、超合金Z（シンクライン）、マルチロックオンSVS（ZX-19）、ENメガチップ（腕原种）、BP+2（腕原种）、ガンファイト+1（腕原种）
要点解说	敌方2回合自动发生剧情，黄金、凯和D－BOY暂时撤离战场，我方机体会暂时无法移动，同时敌军从地图右侧增援。坚持到6回合，己方援军登场，勇者系气力全250、其他驾驶员气力150、全SP回复！之后的战斗就简单了。

第26话 勇气ある战い

己方初期机体	ジェイア-ク、击龙神、ガイガイガ-、超龙神、主角机、ナデシコYユニット、主角母舰+自选12机
敌方初期机体	オ-プス×9、EI-02×3、EI-11×3、EI-13×3、EI-15×3、EI-21×3、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29、アルムアルクス
己方增援机体	敌方还剩16机，オ-ガン；ジェイア-ク到达指定地点后，主角机
敌方增援机体	敌方还剩16机，エイド×9、ラング×9；ジェイア-ク到达指定地点后，Zマスタ-
胜利条件	敌全灭→ジェイア-ク到达指定地点后→击坠Zマスタ-
失败条件	母舰、ジェイア-ク、主角机被击坠
可得强化芯片	A-アダプタ-（アリア）、BP+2（アリア）、大型マガジン（ラング）、ハイパ-センサ-（Zマスタ-）、火星井（Zマスタ-）、インファイト+1（Zマスタ-）、ガンファイト+1（Zマスタ-）、サイズ差无视（Zマスタ-）
要点解说	将アリア击坠后会无限复活。每敌方回合，我方机体会随机遭受强制攻击，J到达指定地点后アリア撤退，同时敌援军从地图下方出现。建议全军向上突击集中攻击Zマスタ-，两拨敌军会相互攻击，不必理会。

第27话 そして、终わらない明日へ	
己方初期机体	**ナデシコYユニット**+自选10机
敌方初期机体	**ゾヌ–ダロボ**
己方增援机体	己方3回合，**スタ–ガオガイガ–**
敌方增援机体	无
胜利条件	击坠**ゾヌ–ダロボ**
失败条件	母舰被击坠→**ガオガイガ–**被击坠
可得强化芯片	**ソ–ラ–セイル**（机界原种）、爆热**ゴッドカレ–パン**（机界原种）、消费SP–5%（机界原种）、**インファイト**+1（机界原种）、**ガンファイト**+1(机界原种）、气力限界突破（机界原种）
要点解说	我方每回合都会自动撤离一架机体，同时攻击**ゾヌ–ダロボ**的机体也会在攻击后撤离。本关全派出高攻的机体，以最快的速度突入发动强攻，**ガオガイガ–**是我方主攻队员。之后是一连串的剧情，第一部完。



第二部

第28话 宇宙に一人だけの	
己方初期机体	**イライジヤ**专用**ジン**、劾专用**ジン**
敌方初期机体	**ジン**×3、**ミゲル**专用**ジン**
己方增援机体	胜利条件达成后，主角机、主角母舰；胜利条件达成后下一己方回合，**メビウス<ゼロ>**
敌方增援机体	胜利条件达成后，**ラダム**兽×4、**テッカマンランス**
胜利条件	击坠**ミゲル**机→击坠**テッカマンランス**
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	对**ビ–ムコ–ティング**S（**ミゲル**）、**ガンファイト**+1（**ミゲル**）、**ブ–スタ–**（**ランス**）、**インファイト**+1（**ランス**）
要点解说	主角不会参战，初期两人挂上集中后往前冲，很容易就能达成胜利条件。之后双方增援后，主角妹妹驾驶主角机登场，利用精神将敌人清掉，非常简单。

第29话 赤い魂、青い炎	
己方初期机体	**アストレイ**B**フレ–ム**
敌方初期机体	**メビウス**
己方增援机体	己方3回合，**アストレイ**B**フレ–ム**、**イライジヤ**专用**ジン**；己方4回合，主角机、**アストレイ**R**フレ–ム**；**リ–ブ**与**ミヒロ**战斗后，主角机、**ホ–ム**
敌方增援机体	己方3回合，**サ–ペント**×2、**ト–ラス**×2、**メビウス**×2；敌增援后还剩1机，**エイド**×9、**リ–ブ**
胜利条件	击坠劾机→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	由于一开始劾会给自己挂必闪，所以没必要攻击他，撑到第3回合自动发生剧情后就行了。之后主角会重新驾驶主角机加入战斗。

第30话 女神の梦、战神の野望	
己方初期机体	**ヴァルスト–ク**、**アストレイ**R**フレ–ム**、主角机、**ホ–ム**
敌方初期机体	**メビウス**×4、**ステルンク–ゲル**×5
己方增援机体	敌还剩6机，**アストレイ**B**フレ–ム**FW、**エステバリスカスタムガイ**、**エステバリスカスタムリョ–コ**、**イライジヤ**专用**ジン**；己方与**ディアッカ**发生战斗后，**ス–パ–エステバリスサブロウタ**；敌人第2次增援后2回合，**ナデシコ**B、**ブラックサレナ**、**ユ–チャリス**
敌方增援机体	敌还剩6机，**アストレイ**B**フレ–ム**FW；敌增援后还剩3机，**ジン**×12、**バスタ–ガンダム**、**ブリッツガンダム**、**デュエルガンダム**；敌人第2次增援后2回合，积尸气×6、六连×6
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	将劾打倒后其会复活。扎夫特军会出现在地图左上角我方初期配置附近，注意自己母舰的安全。北辰六人众的回避率很高，多使用精神指令。

第31话 姫と道化 女王と勇者	
己方初期机体	暗龙、光龙、主角机、**ア–クエンジェル**、主角母舰
敌方初期机体	**メビウス**×3、**ステルンク–ゲル**×3、**ト–ラス**×3、**サ–ペント**×3、**ギムレット・アンプル–レ**
己方增援机体	己方2回合，**エ–ルストライクガンダム**、**メビウス<ゼロ>**；己方3回合，**ガオファイガ–**、**ビッグボルフォッグ**；击坠**ギムレット**后，**ナデシコ**B、**エステバリスカスタムガイ**、**エステバリスカスタムリョ–コ**、**ス–パ–エステバリスサブロウタ**、**ホ–ム**、**アストレイ**R**フレ–ム**；敌增援后还剩15机，**ブラックサレナ**
敌方增援机体	击坠**ギムレット**后，积尸气×8、**マジン**、**テツジン**、**デンジン**、**バッタ**×4、**カトンボ**×2
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	**リペアキット**×2、对**ビ–ムコ–ティング**M（**ギムレット**）、底力+1（**ギムレット**）、**トライデント**焼き（**デンジン**）、**カ–トリッジ**（**マジン**）
要点解说	击坠**ギムレット**后，我方机动战舰系援军和敌方援军登场后，我方SEED系的机体和大天使号会撤出战场。

第32话 终わるハイスク–ルライフ	
己方初期机体	**ボン太くん**
敌方初期机体	EI–02
己方增援机体	己方2回合，**マジン**；己方4回合，**マジンガ–**Z、**ビュ–ナス**A、**ボスボロット**、真**ゲッタ–**1；击坠**ギムレット**后，**グレ–トマジンガ–**、**ビュ–ナス**A新、**ミリオン**a；敌增援后还剩15机，**ブラックサレナ**
敌方增援机体	己方2回合，Rk–92 **サベ–ジ**×2、C3–5 **ミストラル**II×2、**ト–ラス**×2、M6**ブッシュネル**×2、**サ–ペント**×2；己方4回合，**ギムレット・アンプル–レ**；击坠**ギムレット**后，机械兽**ダブラス**M2×4、机械兽**ガラダ**K7×4、妖机械兽**ドラゴ**×4
胜利条件	敌全灭→击坠**ギムレット**→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	**スナイパ–スコ–プ**（EI–02）、**インファイト**+1（EI–02）、学习型OS（**ギムレット**）、**ガンファイト**+1（**ギムレット**）
要点解说	EI–02会自动回复HP。铁也登场后最好给他挂上铁壁，不然给敌人围攻的下场可不妙。

之后出现分支，选择“依赖**を受けない**”为A路线，选择“依赖**を受ける**”为B路线。

第33话A 忍び寄る黄金の影	
己方初期机体	**ホ–ム**、**アストレイ**R**フレ–ム**、主角机、主角母舰

敌方初期机体	**メビウス**×2、**バードマン**×2、**デルフィニウム**×2、**トーラス**×2
己方增援机体	敌全灭后，**アストレイ**B**フレーム**FW；敌增援后下回合，主角机、主角母舰；敌人第二次增援后我方回合，**テッカマンブレード**
敌方增援机体	敌全灭后，**ウイングガンダムゼロ**、**アルトロンガンダム**；敌增援后下回合，**ラダム**兽×6、**ラダムマザー**×3、异星人**テッカマン**×3
胜利条件	敌全灭→击坠**ウイングガンダムゼロ**、**アルトロンガンダム**→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	ASTRAY系的两人与W系两小强战斗会有对话，敌人再次增援后，W系两小强撤离战场。

第34话A よみがえる墓场の名刀

己方初期机体	**ガンダムヘビーアームズ**改、**ブラックサレナ**
敌方初期机体	积尸气×4、**バッタ**×8、**カトンボ**×3
己方增援机体	己方2回合，**ホーム**、**ガンダムデスサイズヘル**、主角机、主角母舰；胜利条件达成后，**アストレイ**R**フレーム**
敌方增援机体	己方2回合，六连×2；胜利条件达成后，**ジン・ハイマニューバ**、**ジン**×6
胜利条件	敌全灭→击坠北辰六人众→击坠**ミハイル**机
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠→**ロウ**机被击坠
可得强化芯片	**ホバークラフト**（北辰六人众）、支援要请+1（北辰六人众）、**フライトユニット**（北辰六人众）、援护攻击+1（北辰六人众）、**アクアモジュール**（北辰六人众）、援护防御+1（北辰六人众）、**ブースター**（**ミハイル**）、**マルチコンボ**（**ミハイル**）
要点解说	一开始先让特洛瓦挂上铁壁。扎夫特军出现后木连方面军会全面撤退。

第33话B VIRGIN FLUSH

己方初期机体	**ナデシコ**B、主角母舰+自选6机
敌方初期机体	**ジン**×8、**シグー**×2
己方增援机体	**ソード**的HP30%以下，**テッカマンイーベル**+r号、**テッカマンゾマー**+b号、**テッカマンベスナー**+a号
敌方增援机体	敌还剩4机，**テッカマンソード**、**ラダム**兽×8、**ラダムマザー**×4；**ソード**的HP30%以下，Rk-92 **サベージ**×3、C3-5 **ミストラル**Ⅱ×3、**トーラス**×3、M6 **ブッシュネル**×3、**サーペント**×3
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	敌方援军登场后，扎夫特军会全部撤退；敌人第二次增援后，**ソード**会撤离战场。

第34话B 揺れる想いと小さな决意 前半关

己方初期机体	**テッカマンイーベル**+r号、**テッカマンゾマー**+b号、**テッカマンベスナー**+a号
敌方初期机体	**ラダム**兽×6、**ラダムマザー**×3
己方增援机体	无
敌方增援机体	无
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	到第3己方回合时会自动发生剧情，前半关结束。

第34话B 揺れる想いと小さな决意 后半关

己方初期机体	**テッカマンイーベル**+r号、光龙、暗龙、**ナデシコ**B、主角母舰+自选8机
敌方初期机体	**ラダム**兽×10、**ラダムマザー**×5
己方增援机体	**リーブ**受损伤后，**テッカマンアキ**+**ペガス**Ⅱ
敌方增援机体	敌还剩9机，**エイド**×15、**リーブ**；**リーブ**受损伤后，异星人**テッカマン**×3、**テッカマンソード**
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰、**テッカマンイーベル**、光龙、暗龙被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	**ホバークラフト**（异星人**テッカマン**）、支援要请+1（异星人**テッカマン**）、**フライトユニット**（异星人**テッカマン**）、援护攻击+1（异星人**テッカマン**）、**アクアモジュール**（异星人**テッカマン**）、援护防御+1（异星人**テッカマン**）援护攻击+1（异星人**テッカマン**）、**ブースター**（**ソード**）、**マルチコンボ**+1（**ソード**）
要点解说	将**リーブ**击坠后，**イバリューダー**方面敌人会全部撤离战场。

第35话 热砂に吹く风 前半关

己方初期机体	**エールストライクガンダム**、**スカイグラスパー**1、**スカイグラスパー**2、**ガンダムサンドロック**改、**アークエンジェル**
敌方初期机体	**バクゥ**×6、**ラゴゥ**
己方增援机体	无
敌方增援机体	无
胜利条件	击坠**ラゴゥ**
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	己方3回合自动发生剧情，前半关结束。

第35话 热砂に吹く风 后半关

己方初期机体	**スカイグラスパー**2、**ガンダムサンドロック**改、M6 **ブッシュネル**
敌方初期机体	**サーペント**×3、Rk-92 **サベージ**×3、Zy-98 **シャドウ**×3、**バードマン**×3、C3-5 **ミストラル**Ⅱ×3、**トーラス**×3、Zy-98 **シャドウ**
己方增援机体	己方3回合，M9 **ガーンズバック**（**マオ**、**クルツ**、**マッカラン**）、**ナデシコ**B、主角母舰+自选10机；敌方3回合，ARX-7 **アーバレスト**；**コダール**i受损伤后，**テッカマンブレード**
敌方增援机体	敌方3回合，**ベヘモス**×2；击坠**ザイード**后，**プラン**1058 **コダール**i；**コダール**i受损伤后，**ラダム**兽×4、**ラダムマザー**×2异星人**テッカマン**×6**テッカマンランス**
胜利条件	敌全灭→击坠**ザイード**机→**コダール**i
失败条件	己方机体被击坠→母舰、**マオ**机、**アーバレスト**被击坠
可得强化芯片	防尘装置（**ザイード**）、**カートリッジ**（**ザイード**）、**ガンファイト**+1（**ザイード**）、**ハイブリットアーマー**（**ガウルン**）、**インファイト**+1（**ガウルン**）
要点解说	**ザイード**会因为剧情移动到我军后方，将之击沉后**ガウルン**会驾驶**コダール**i登场，其会使用精神指令

	必中和觉醒，再加上有COMBO技能，我军HP少的机体一定要小心。

第36话 别れのイントゥ・ザ・ブルー

己方初期机体	**イントゥ・ザ・ブルー**+自选17机
敌方初期机体	**グーン**×8、**ゾノ**×4、**バクウ**×4、**デイン**×2、**デュエルガンダム**AS、**バスターガンダム**、**ブリッツガンダム**、**ボスゴロフ**级
己方增援机体	击坠**ボスゴロフ**级后，ARX-7 **アーバレスト**
敌方增援机体	击坠**ボスゴロフ**级后，**ゾノ**、**プラン**1058 **コダールi**
胜利条件	击坠**ボスゴロフ**级→击坠**コダールi**
失败条件	**イントゥ・ザ・ブルー**、己方机体被击坠→**イントゥ・ザ・ブルー**、ARX-7 **アーバレスト**被击坠
可得强化芯片	大型**ジェネレーター**（**マルコ**）、BP+1（**マルコ**）、**マルチロックオン**SVS（**ニコル**）、支援要请+1（**ニコル**）、**ピエロの**假面（**マルコ**）、**マルチコンボ**+1（**マルコ**）、高性能**スラスター**（**ガウルン**）、援护攻击+1（**ガウルン**）、**インファイト**+1（**ガウルン**）、高性能**レーダー**（**ディアッカ**）、援护防御+1(**ディアッカ**)、对**ビームコーティング**S（**イザーク**）
要点解说	本关一开始由于剧情的缘故**イントゥ・ザ・ブルー**会攻击我方机体，不过命中率很低。伊扎克被击坠后会无限复活，击坠**ボスゴロフ**级后**ガウルン**会驾驶**コダールi**在地图右下角登场，小心应付，同时**ゾノ**从**ボスゴロフ**级中出来。

之后出现分支，选择“**かなめ达を追ってオーブへ**”为A路线，选择“**バイオットに备えてパリへ**”为B路线。

第37话A 平和の国の雷 前半关

己方初期机体	**エールストライクガンダム**
敌方初期机体	**イージスガンダム**
己方增援机体	胜利条件达成后，**アストレイ**R**フレーム**F
敌方增援机体	胜利条件达成后，**アストレイ**G**フレーム**天
胜利条件	击坠**アスラン**机→击坠**ゴールドフレーム**
失败条件	**キラ**机被击坠→**ロウ**机被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	多使用精神指令“集中”，4回合后自动发生剧情。

第37话A 平和の国の雷 后半关

己方初期机体	ARX-7 **アーバレスト**、**ナデシコ**B、主角母舰+自选10机
敌方初期机体	**プラン**1058 **コダールi**、、Rk-92 **サベージ**×5、Zy-98 **シャドウ**×5、C3-5 **ミストラル**II×5、Zy-98 **シャドウ**（玉兰、玉芳）
己方增援机体	己方2回合，**ファルケ**
敌方增援机体	己方2回合，**テッカマンデッド**
胜利条件	击坠**コダールi**
失败条件	母舰、**アーバレスト**被击坠→母舰、**ファルケ**被击坠
可得强化芯片	EN**メガチップ**（**ゲイツ**）、**ガンファイト**+1（**ゲイツ**）
要点解说	**ゲイツ**、玉芳和玉兰都有COMBO技能，我方机体尽量不要太过集中。

第38话A 彼と彼女の问题

己方初期机体	M1**アストレイ**、**ナデシコ**B、主角母舰+自选14机
敌方初期机体	**プラン**1058 **コダールi**、Rk-92 **サベージ**×3、Zy-98 **シャドウ**×3、C3-5 **ミストラル**II×3、Zy-98 **シャドウ**（玉兰）、积尸气×6、六连×3
己方增援机体	玉兰机被击坠后，ARX-7 **アーバレスト**、**ブラックサレナ**
敌方增援机体	玉兰机被击坠后，六连×2、Zy-98 **シャドウ**（玉芳）；**コダールi**被击坠后，妖机械兽**ドラゴ**×6、战斗兽**ダンテ**、战斗兽**サイコベアー**
胜利条件	击坠**コダールi**→敌全灭
失败条件	母舰被击坠→母舰、**アーバレスト**被击坠
可得强化芯片	大型**マガジン**（玉兰）、底力+1（玉兰）、**メガブースター**（玉芳）、BP+1（玉芳）、**ハイパーセンサー**（**ゲイツ**）、最大SP+5（**ゲイツ**）
要点解说	宗介的机体会出现在敌军阵后，给他挂上集中后尽快向我军靠拢。将**コダールi**击坠后，**ゲイツ**军全部撤退。

第37话B 暗黒からの侵略者

己方初期机体	**グレートマジンガー**、**ビューナス**A新、**ミリオン**a、光龙、暗龙
敌方初期机体	**サーペント**×3、Rk-92 **サベージ**×3、M6 **ブッシュネル**×3、**バードマン**×3、C3-5 **ミストラル**II×3、**トーラス**×3、**ステルンクーゲル**×3、**ギムレット・アンプルーレ**
己方增援机体	己方2回合，**マジンガーZ**、**ビューナス**A、**ボスボロット**、真**ゲッター**-1；**ギムレット**HP30%以下，雷龙、风龙、炎龙、冰龙、**ガオファイガー**、**ビッグボルフォッグ**、主角机、主角母舰
敌方增援机体	**ギムレット**被击坠后，妖机械兽**ドラゴ**×8、战斗兽**サイコベアー**×2、战斗兽**ダンテ**×2
胜利条件	击坠**ギムレット**→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	EN**メガチップ**（**ギムレット**）、**ガンファイト**+1（**ギムレット**）
要点解说	**ギムレット**的HP被降到30%以下后会发生剧情，其HP全回复。将其击坠后敌方援军从地图右上方出现，第7回合之前敌方机体数量少于5机时会无限增援。

第38话B 死斗！魔神VS大将军

己方初期机体	**グレートマジンガー**、真**ゲッター**-1、主角母舰+自选13机
敌方初期机体	妖机械兽**ドラゴ**×12、战斗兽**サイコベアー**×2、战斗兽**ダンテ**×2妖爬虫将军**ドレイドウ**、恶灵将军**ハーディアス**、怪鸟将军**バーダラー**、暗黑大将军
己方增援机体	己方2回合，**マジンガーZ**、**ビューナス**A、**ボスボロット**、真**ゲッター**-1；**ギムレット**HP30%以下，雷龙、风龙、冰龙、炎龙、**ガオファイガー**、**ビッグボルフォッグ**、主角机
敌方增援机体	无
胜利条件	击坠暗黑大将军
失败条件	母舰、**グレートマジンガー**、真**ゲッター**、**マジンカイザー**被击坠
可得强化芯片	**ハイパーセンサー**（暗黑大将军）、最大SP+5（暗黑大将军）、**メガブースター**（**ゴーゴン**）、大型**ジェネレーター**（**バーダラー**）、**アポジモーター**（**ハーディアス**）、大型**マガジン**（**ドレイドウ**）
要点解说	敌方几个BOSS都是皮糙肉厚之辈，而且小兵也都是血多攻高。对付暗黑大将军可以多利用真

	盖塔与俩魔神的合体技。

第39话 铁骑士再诞

己方初期机体	**テッカマンブレード**
敌方初期机体	**テッカマンデッド**
己方增援机体	己方4回合，**ナデシコ**B、主角母舰+自选15机；敌方第二次增援后还剩4机，**オーガン**
敌方增援机体	己方4回合，**ラダム**兽×8、**ラダムマザー**×4、异星人**テッカマン**×6；敌增援后剩9机，**エイド**×8；敌方第二次增援后还剩4机，**エイド**×8
胜利条件	击坠**テッカマンデッド**→敌全灭
失败条件	**テッカマンブレード**被击坠→战舰、**オーガン**被击坠
可得强化芯片	**リフターモジュール**（**デッド**）、BP+2（**デッド**）
要点解说	第4回合**ブレード**和**デッド**会同时撤出战场。从本关开始，将**エイド**击坠后，还得再击坠一次**エイド** Ⅱ。

第40话 勇者の真实

己方初期机体	**ガイファイガー**
敌方初期机体	**スターガオガイガー**
己方增援机体	护的HP第二次50%以下，**ゴライオン**；己方4回合，**マイク・サウンダース**13世、**ナデシコ**B、主角母舰+自选15机
敌方增援机体	护的HP50%以下，**キングジェイダー**；击坠**スターガオガイガー**后，**デスブラック**兽人**デスヘル**×4、**デスブラック**兽人**ガルシア**×4、**メガブラック**兽人**ガンマ**×2、**メガブラック**兽人**パイ**×2。**ガルラ**大帝国战斗机×6、**ガルラ**大帝国战舰（**ガルラ**兵）×2、**ガルラ**大帝国战舰（**シンクライン**）；己方4回合，**アルムアルクス**、**オープス**×9
胜利条件	击坠**スターガオガイガー**→敌全灭
失败条件	**ガイファイガー**被击坠→己方机体被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	**オールレンジレーダー**（护）、消费SP-5%（护）、高性能照准器（J)、初期气力+2（J）、**プロペラントタンク**（**オープス**）×2、**カートリッジ**（**オープス**）×2、**リペアキット**（**オープス**）×2、**バリア**M发生装置（**シンクライン**）、最大SP+5（**シンクライン**）、高性能**スラスター**（**アリア**）、火星井（**アリア**）、援护攻击+1（**アリア**）
要点解说	第一次将护的HP削减到50%以下后其会HP全回复；第二次将护的HP削减到50%以下后凯会HP全回复。之后敌人援军分别从地图下方和左侧登场，建议优先消灭左侧的**アリア**，她的威胁比较大。

第41话 想いと力、その向かう先

己方初期机体	**ナデシコ**B、主角母舰+自选13机
敌方初期机体	**デュエルガンダム**AS、**ジン・ハイマニューバ**、**ミゲル**专用**ジン**、**シグー・ディープアームズ**、**ジグー**×4、**ジン**×4、**バクゥ**×4、**グーン**×4、**ゾノ**×2、**ディン**×2
己方增援机体	第2次击坠**デュエルガンダム**后，**アークエンジェル**、**フリーダムガンダム**；我方增援下回合，**オーガン**；**テッカマンデッド**受损伤后，**テッカマンブレード**+**ペガス**
敌方增援机体	第2次击坠**デュエルガンダム**后，**ラダム**兽×6、**ラダムマザー**×4、异星人**テッカマン**×6；增援后下回合，**テッカマンデッド**
胜利条件	击坠**デュエルガンダム**→敌全灭→击坠**テッカマンデッド**
失败条件	母舰被击坠→母舰被击坠、5回合经过→母舰、**オーガン**、**テッカマンブレード**被击坠
可得强化芯片	超合金Z（**イザーク**）、支援要请+1（**イザーク**）、**バリア**S发生装置（**デッド**）、援护防御+1（**デッド**）
要点解说	第2次打到伊扎克之后，双方援军登场。之后需要在5回合之内干掉**テッカマンデッド**。

第42话 晓の闪光

己方初期机体	**フリーダムガンダム**、**エールストライクルージュ**、**ナデシコ**B、主角母舰+自选7机
敌方初期机体	105**ダガー**（**エドワード**）、105**ダガー**（**モーガン**）、105**ダガー**×7、M6**ブッシュネル**×3、**サーペント**×3、**バードマン**×3、量产型**ソルテッカマン**×3
己方增援机体	说得阿斯兰后，**ジャスティスガンダム**；敌全灭后，**バスターガンダム**、**アストレイ**R**フレーム**P、**アストレイ**B**フレームセカンド**L、**イライジャ**专用**ジン**；**ランス**的HPO30%以下，**テッカマンブレード**+**ペガス**、**オーガン**
敌方增援机体	敌方2回合，**ジャスティスガンダム**；敌全灭后，**カラミティガンダム**、**フォビドゥンガンダム**；**レイダーガンダム**；增援敌全灭后，**ラダム**兽×6、**ラダムマザー**×3、异星人**テッカマン**×6、**テッカマンランス**、**エイド**×15、**ラング**、**リーブ**
胜利条件	敌全灭→击坠**オルガ**、**クロト**、**シャニ**三机→敌全灭
失败条件	母舰、**フリーダムガンダム**、**オーガン**、**テッカマンブレード**被击坠
可得强化芯片	学习型OS（**クロト**）、**カウンター**（**クロト**）、EN**チップ**（**シャニ**）、底力+1（**シャニ**）、**スナイパースコープ**（**オルガ**）、**マルチコンボ**+1（**オルガ**）、**サーボモーター**（**ランス**）、**ヒット&アウェイ**（**ランス**）、**ブースター**（**ラング**）、BP+2（**ラング**）
要点解说	基拉与阿斯兰战斗后可让基拉去说得阿斯兰。联邦三小强增援后，己方希罗、迪亚哥和ASTRAY系增援。将这批敌人全灭后，敌人分别从左右两侧增援，无论是消灭哪一侧的BOSS，那一侧的敌人都会全军撤退。

第43话 记忆の底から

己方初期机体	**テッカマンブレード**、主角机、**ナデシコ**B、主角母舰+自选14机
敌方初期机体	**ラムダ**兽×6、**ラムダマザー**×3
己方增援机体	敌方剩余5机，**ゴライオン**、**スーパーエステバリスサブロウタ**；敌全灭后，**ブラスターブレード**+**ペガス**
敌方增援机体	敌全灭后，**アルムストラ**、**アルムアルクス**、**オープス**×9、**リース**×3、**ストマ**×3
胜利条件	敌全灭→击坠**アルムストラ**、**アルムアルクス**
失败条件	母舰、**テッカマンブレード**、主角机被击坠
可得强化芯片	**チョバムアーマー**（**シンクライン**）、**サイダイ**SP+10（**シンクライン**）、**カートリッジ**（**オープス**）×2、**リペアキット**（**オープス**）×2、**プロペラントタンク**（**オープス**）×2、火星井（**ストマ**）、A-**アダプター**（**アリア**）、消费SP-5%（**アリア**）
要点解说	打倒**エビル**后其所率领的部队会全部撤离。注意**アプリカント**拥有二次行动的特殊技能，一

	回合可以行动两次，而且还有地图 兵器，争取一回合内将其解决掉。
之后出现分支，	选择“火星の后继者を追う”为A路线，选择“月・地球间の警戒”为B路线。

第44话A 归るべきデイ・バイ・デイ

己方初期机体	ナデシコB、主角母舰+自选17机
敌方初期机体	Rk-92サベ-ジ×4、Zy-98シャドウ×4、M6ブッシュネル×4、ベヘモス×2积尸气×9、六连×2
己方增援机体	敌方剩余19机，ARX-7アーバレス；敌方剩余10机或宗介机受损伤，ブラックサレナ
敌方增援机体	敌方剩余19机，プラン1059コダ-ルm（玉芳）；击坠玉芳后，プラン1059コダ-ルc×4、プラン1059コダ-ルi（ゲイツ）
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击坠→母舰、アーバレス被击坠
可得强化芯片	ハイパ-センサ-（玉芳）、支援要请+1（玉芳）、超合金ニュ-Z（ゲイツ）、援护防御+1（ゲイツ）
要点解说	玉芳和ゲイツ的机体攻击力非常高，最好能争取在一个回合之内集中攻击将其击坠。ゲイツ会使用集中和觉醒，还有COMBO技能，我方机体最好尽量分散开来。

第45话A 生れ落ちた恶意

己方初期机体	エタ-ナル、フリ-ダムガンダム、ストライクガンダム、バスタ-ガンダム、主角机ナデシコB、主角母舰+自选11机
敌方初期机体	シグ-×4、ゲイツ×4、デュエルガンダムAS、ゲイツ、シグ-・ディ-プア-ムズ、ヴェサリウス
己方增援机体	己方2回合，ジャスティスガンダム；敌增援后下一敌方回合，主角机
敌方增援机体	击坠クル-ゼ后，ストライクダガ-×3、サ-ペント×3、量产型ソルテッカマン×3、ステルンク-ゲル×3、ガンバレルダガ-、カラミティガンダム、フォビドゥンガンダムレイダ-ガンダム、ドミニオン；敌增援后下一敌方回合，アルムアルクス
胜利条件	敌全灭→击坠ドミニオン
失败条件	母舰、キラ、ムウ、主角机被击坠→母舰、キラ机被击坠，ドミニオン与ジン相邻、ジン被击坠
可得强化芯片	ラミネ-ト装甲（イザ-ク）、マルチコンボ+1（イザ-ク）、リフタ-モジュ-ル（シャニ）、ハイブリットア-マ-（クロト）、カウンタ-（クロト）、高性能レ-ダ-（オルガ）、ヒット&アウェイ（オルガ）
要点解说	迪亚哥与伊扎克战斗后可以“说得”，但是不会成功。敌援军登场后，主角机和基拉会暂时脱离战场一个回合。接下来全力击坠ドミニオン，不要管联合三小强，注意不要攻击ジン。

第44话B 运命の子ら

己方初期机体	アストレイRフレ-ムP、リ・ホ-ム、主角母舰+自选14机
敌方初期机体	ステルンク-ゲル×3、サ-ペント×3、バ-ドマン×3、量产型ソルテッカマン×3、オルテギュア、ハイペリオン
己方增援机体	ハイペリオン受损伤后，ドレッドソ-ド；敌方第二次增援后还剩11机，アストレイBフレ-ムセカンドL、アルトロンカスタム
敌方增援机体	ハイペリオン受损伤后，ステルンク-ゲル×3、サ-ペント×3、バ-ドマン×3、量产型ソルテッカマン×3；敌全灭后，オ-プス×9、リ-ス×3、ストマ×3、アルムアルクス；敌方第二次增援后还剩11机，アストレイGフレ-ム天、ソ-ドカラミティ×2、M1アストレイ×12
胜利条件	敌全灭→击坠ゴ-ルドフレ-ム
失败条件	母舰、ロウ机、劾机被击坠
可得强化芯片	ハイパ-センサ-（アリア）、支援要请+1（アリア）、超合金ニュ-Z（ギナ）、援护防御+1（ギナ）
要点解说	击坠ハイペリオン后其率领的敌人会全军撤退。アストレイGフレ-ム天的招里能吸收我方机体的EN。

第45话B 吹き荒れる破坏の岚

己方初期机体	アストレイRフレ-ムP、アストレイBフレ-ムセカンドL
敌方初期机体	积尸气×9
己方增援机体	敌全灭后，リ・ホ-ム、主角母舰+自选14机；リジェネレイト受损伤后，ドレッドノ-ト
敌方增援机体	敌全灭后，ジン×6、シグ-×5、ゲイツ×2、ジン・ハイマニュ-マ、リジェネレイト；リジェネレイト受损伤后，ハイペリオン1号机；ハイペリオン1号机击坠后，ステルンク-ゲル×3、サ-ペント×3、バ-ドマン×3、量产型ソルテッカマン×3、デルフィニウム×3、ハイペリオン2号机
胜利条件	敌全灭→击坠リジェネレイト、ハイペリオン1号机→击坠リジェネレイト、ハイペリオン2号机
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击沉→母舰、ドレッドノ-ト被击沉
可得强化芯片	イライジャ专用ジン改（イライジャ）、アストレイBFセカンドL・LL（劾）
要点解说	一开始的战斗非常容易，给俩人挂上集中后轻松搞定。リジェネレイト的地图兵器比较有威胁，小心一点。

第46话 新しい时代の始まりに

己方初期机体	オ-ガン、ナデシコB+自选15机
敌方初期机体	シグ-×4、ジン×4、ゲイツ、积尸气×6、デンジン、マジン、テツジン
己方增援机体	敌全灭后，エステバリスカスタムヒカル、エステバリスカスタムイズミ、ダイテツジン
敌方增援机体	敌全灭后，エイド×17、ラング
胜利条件	敌全灭→击坠ラング
失败条件	母舰被击沉
可得强化芯片	パワ-エクステンダ-（ラング）、BP+1（ラング）、サイズ差无视（ラング）
要点解说	从本话开始，基拉和阿斯兰可以换流星装了。敌方增援会从地图右上登场，九十九会带领我方援军从地图下方登场。

第47话 黑衣の复仇鬼の最期

己方初期机体	ナデシコB、主角母舰+自选16机

敌方初期机体	积尸气×10、デンジン、マジン、テツジン、ダイテツジン、ダイマジン、木连式战舰×2、かぐらづき
己方增援机体	击坠かぐらづき后，ブラックサレナ、ユ–チャリス
敌方增援机体	击坠かぐらづき后，夜天光、六连×6；击坠夜天光后，オ–プス×6、リ–ス×3、ストマ×3
胜利条件	击坠かぐらづき→击坠夜天光→敌全灭
失败条件	母舰、ブラックサレナ、ユ–チャリス被击坠→母舰、かぐらづきの被击坠
可得强化芯片	超合金Z（草壁）、对ビ–ムコ–ティングL（北辰）BP+1（北辰）、气力限界突破（北辰）、リペアキット（オ–プス）、火星井（ディスパ–）×2
要点解说	击坠かぐらづき后木连六人众会从地图左侧出现，同时我方援军会从地图右侧出现，建议让我方机体挂上必中后尽快灭掉六人众和夜天光。

第48话 逆袭の大帝王

己方初期机体	ゴライオン、ガオファイガ–、主角机、ア–クエンジェル、リ・ホ–ム、ナデシコC、主角母舰+自选13机
敌方初期机体	デスブラック兽人デスヘル×4、デスブラック兽人ガルシア×4、メガブラック兽人ガンマ×3、メガブラック兽人パイ×3、ガルラ大帝国战斗机×3、ガルラ大帝国战舰×3
己方增援机体	无
敌方增援机体	敌剩13机，メガブラック兽人ガルラ、ガルラ大帝国战舰×2；敌增援后敌全灭，アルムストラ、パルパレ–パ・プラス、アルムアルクス、オ–プス×9、リ–ス×3、ストマ×3
胜利条件	敌全灭→击坠ダイ・バザ–ル→击坠アルムストラ、パルパレ–パ
失败条件	母舰、ゴライオン、ガオファイガ–、主角机被击坠
可得强化芯片	バリアM发生装置（ダイ・バザ–ル）、BP+1（ダイ・バザ–ル）、消费SP–5%（ダイ・バザ–ル）、ス–パ–リペアキット（オ–プス）×2、爆热ゴッドカレ–パン（オ–プス）、かなめのハリセン(アリア）、BP+1（アリア）、インファイト+1(アリア）、ラミネ–ト装甲（アプリカント）、最大SP+10（アプリカント）、ガンファイト+1(アプリカント）
要点解说	ダイ・バザ–ル的HP被削减至50%以下后会全回复一次。将其击坠后敌方援军登场，击坠アプリカント后敌军全部撤退，打法和以前相同，最后剧情，主角被虏走。

第49话 战いの海に勇气の帆を

己方初期机体	ブラックサレナ、ジエイア–ク、テッカマンブレ–ド+ペガス、ARX–7ア–バレスト、オ–ガンリ・ホ–ム
敌方初期机体	ガオファイガ–
己方增援机体	击坠ガオファイガ–后，ジエネシックガオガイガ–、ジエイア–ク；パルパレ–パ受到损伤后，ア–クエンジエル、リ・ホ–ム、ナデシコC、主角机、主角机母舰+自选9机；击坠パルパレ–パ后，主角机最终形态
敌方增援机体	击坠ガオファイガ–后，パ–ツキュ–ブ×9、パルパレ–パ・プラス；パルパレ–パ受到损伤后，パ–ツキュ–ブ×9ピア・デケム・ピット；击坠パルパレ–パ后，Zマスタ–
胜利条件	击坠ガオファイガ–→击坠パルパレ–パ→击坠Zマスタ–
失败条件	己方机体被击坠→母舰、ジエネシックガオガイガ–、ジエイア–ク、ブラックサレナ、主角机被击坠
可得强化芯片	パワ–エクステンダ–（ピア・デケム）、BP+1(ピア・デケム）、援护防御+1（ピア・デケム）、超大型マガジン（パルパレ–パ）、BP+1（パルパレ–パ）、援护攻击+1（パルパレ–パ）、超合金ニュ–Za（Zマスタ–）
要点解说	一开始让己方机体挂上集中围攻ガオファイガ–即可。剧情过后先消灭两个BOSS旁边的敌人，让J击坠ピア・デケム可以学会最终技。击坠パルパレ–パ后，主角机的最终形态登场，再次消灭Zマスタ–后过关。

之后出现分支，选择“月でラムダと战う”为A路线，选择“ブランドで战斗を止める”为B路线。

第50话A 静止した时の二人 前半关

己方初期机体	テッカマンブレ–ド、テッカマンアキ、ナデシコC+自选16机
敌方初期机体	ラダム兽×6、ラダムマザ–×3、异星人テッカマン×6、ラダム舰×2、テッカマンソ–ド
己方增援机体	无
敌方增援机体	ソ–ドHP50%以下，异星人テッカマン×10、ラダム舰×2
胜利条件	击坠テッカマンソ–ド
失败条件	母舰、テッカマンブレ–ド、テッカマンアキ被击坠
可得强化芯片	超合金ニュ–Z（ソ–ド）、支援要请+1（ソ–ド）、インファイト+1（ソ–ド）
要点解说	ソ–ド每回合都会使用精神指令，尽量速战速决。其HP被削减掉一半以后会全回复一次。

第50话A 静止した时の二人 后半关

己方初期机体	テッカマンブレ–ド
敌方初期机体	テッカマンエビル
己方增援机体	无
敌方增援机体	エビルHP50%以下，ブラスタ–テッカマンエビル
胜利条件	击坠テッカマンエビル
失败条件	テッカマンブレ–ド被击坠
可得强化芯片	超合金ニュ–Z（ソ–ド）、支援要请+1（ソ–ド）、インファイト+1（ソ–ド）
要点解说	エビルHP50%以下后会自动全回复一次。由于其回避率相当高，所以战斗时多使用精神指令集中。エビルブラスタ–化后下一回合自动发生剧情过关。

第51话A 燃え尽きる生命

己方初期机体	テッカマンブレ–ド
敌方初期机体	ラダムマザ–×9、异星人テッカマン×8、ラダム舰×2、テッカマンオメガ
己方增援机体	ブレ–ド与オメガ第2次战斗后，テッカマンアキ、オ–ガン、ナデシコC+自选17机

敌方增援机体	ブレ-ド与オメガ战斗后，エイド×9；ブレ-ド与オメガ第2次战斗后，ラダムマザ-×8、异星人テッカマン×8、ラダム舰×2
胜利条件	击坠テッカマンオメガ
失败条件	テッカマンブレ-ド被击坠→テッカマンブレ-ド、母舰被击坠、4回合经过
可得强化芯片	超高性能电子头脑（オメガ）、マルチコンボ+1（オメガ）、ガンファイト+1（オメガ）
要点解说	需要在我方大部队登场后的4个回合内击坠オメガ，时间相当紧迫。两旁的小兵就不要管了，全军突击直接奔袭オメガ。

第50话B 憎悪と运命の螺旋

己方初期机体	ア-クエンジエル、リ・ホ-ム、アストレイBFセカンド・LL、Xアストレイ、エタ-ナル、主角机+自选13机
敌方初期机体	ステルンク-ゲル×3、サ-ペント×3、バ-ドマン×3、量产型ソルテッカマン×3、デルフイニウム×3、アガメムノン级×2、ハイペリオン2号机
己方增援机体	无
敌方增援机体	敌还剩12机，ハイペリオン1号机；敌增援全灭后，ストライクダガ-×9、サ-ペント×5、アガメムノン级×2、カラミテイガンダム、フオビドゥンガンダム、レイダ-ガンダム、ソ-ドカラミティ、ドミニオン
胜利条件	敌全灭→击坠ハイペリオン1号机→击坠ドミニオン
失败条件	母舰、劾机被击坠→母舰、劾机被击坠，5回合经过
可得强化芯片	超合金ニュ-Z（カナ-ド）、初期气力+2（カナ-ド）、インファイト+1（カナ-ド）、ENギガチップ（ナタル）、BP+1（ナタル）、支援要请+1（ナタル）
要点解说	ハイペリオン1号机HP还剩一半时有对话发生。敌方SEED系部队增援后，需要在5回合内击坠ドミニオン，建议使用少数精锐直接突入敌方本阵。

第51话B 进んだ道の先

己方初期机体	ア-クエンジエル、リ・ホ-ム、フリ-ダムガンダム、ジャスティスガンダム、エタ-ナル、主角机+自选13机
敌方初期机体	ジン×4、シグ-×6、ゲイツ×8、ナスカ级×2、デュエルガンダムAS、シグ-・ディ-プア-ムズ、ミゲル专用ジン、ジン・ハイマニュ-バ、リジェネイト
己方增援机体	无
敌方增援机体	击坠リジェネイト后，プロヴィデンスガンダム、エイド×12；敌增援下回合，カラミテイガンダム、フオビドゥンガンダム、レイダ-ガンダム
胜利条件	击坠リジェネイト→击坠プロヴィデンスガンダム
失败条件	母舰、フリ-ダムガンダム、ジャスティスガンダム被击坠→母舰、フリ-ダムガンダム、ジャスティスガンダム被击坠，3回合经过
可得强化芯片	超高性能电子头脑（クル-ゼ）、マルチコンボ+1（クル-ゼ）、ガンファイト+1（クル-ゼ）
要点解说	击坠リジェネイト后伊扎克等人会撤退。之后面具男会驾驶神尊在地图左上角登场，由于时间有限，所以可以提前埋伏在那。

第52话 歪んだ太阳

己方初期机体	ア-クエンジエル、リ・ホ-ム、ナデシコC、ジエネシックガオガイガ-、エタ-ナル+自选11机
敌方初期机体	パ-ツキュ-ブ×9、プラヌス、ポルタン、ペチュルオン、ペルクリオ、ピ-ヴァ-タ、ピア・デケム・ピッド、パルパレ-パ・プラス
己方增援机体	敌增援后还剩20机，テッカマンブレ-ド+ペガス、フリ-ダムガンダムM、ナデシコYユニット
敌方增援机体	敌还剩11机，オ-プス×6、ストマ×3、リ-ス×3、アルムストラ・フィ-ニス（（アプリカント）、アルムストラ・フィ-ニス（デイセイバ-）×2、エイド×9；敌增援后还剩9机，エイド×9
胜利条件	击坠ソ-ル11世游星主→击坠アプリカント
失败条件	母舰、ジエネシックガオガイガ-被击坠
可得强化芯片	ス-パ-リペアキット（オ-プス）、爆热ゴッドカレ-パン（ストマ）、爆热ゴッドカレ-パン（リ-ス）、辅助GSライド（パルパレ-パ）、BP+1（パルパレ-パ）、カウンタ-（パルパレ-パ）、ザ・カ-ペンタ-ズ（ピア・デケム）、底力+1（ピア・デケム）、インファイト+1（ピア・デケム）、バリアL发生装置（アプリカント）、ガンファイト+1（アプリカント）、ヒット&アウエイ（アプリカント）
要点解说	本关难度较高，游星主的机体血厚攻高，而且数量不少。左上角增援的エイド可以派个SEED系的机体去牵制，最后的援军出现后集中全力消灭アプリカント。

第53话 朝をよぶ者达

己方初期机体	オ-ガン、ナデシコYユニット、ナデシコC、主角机+自选14机
敌方初期机体	エイド×12
己方增援机体	ピア・デケム的HP50%以下，高机动型ブラックサレナ、ジエネシック・ガオガイガ-
敌方增援机体	敌全灭后，エイド×12、ゾア；敌增援的下回合，パ-ツキュ-ブ×9、プラヌス×2、ポルタン×2、ペチュルオン×2、ペルクリオ×2、ピ-ヴァ-タ×2、ピア・デケム・ピ-ク、パルパレ-パ・プラス；ピア・デケム的HP50%以下、パルパレ-パ・プラジュナ-
胜利条件	敌全灭→击坠ゾア→击坠ゾア、パルパレ-パ、ピア・デケム
失败条件	母舰、オ-ガン被击坠→母舰、オ-ガン、ジエネシック・ガオガイガ-被击坠
可得强化芯片	ピンクハロ（ピア・デケム）、ガンファイト+1（ピア・デケム）、サイズ差无视（ピア・デケム）、S-アダプタ-（ゾア）、BP+3（ゾア）、インファイト+1（ゾア）、P・A・S・F・U（パルパレ-パ）、BP+1（パルパレ-パ）、气力限界突破（パルパレ-パ）
要点解说	本关敌人数量极为众多，请做好心理准备。可以先避开两边敌人的夹击，让它们狗咬狗先。勇者王系的两个最终BOSS被击坠后都会变身一次，所以之前精神最好悠着点使。

第54话 忘れえぬ思い出を胸に 前半关

己方初期机体	ジャン专用M1アストレイ、ソ-ドカラミティ、ガンバレルダガ-、ミゲル专用ジン、シグ-・ディ-プア-ムズ、ジン・ハイマニュ-バ

敌方初期机体	**オ-プス**×3、**ストマ**×3、**リ-ス**×3、**アルムアルクス・フィ-ニス**
己方增援机体	己方2回合，**アストレイ**G**フレ-ム**天**ミナ**
敌方增援机体	无
胜利条件	击坠**アルムアルクス・フィ-ニス**
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	没有任何难度，虽然控制的都是“反面”角色，不过挂上精神后要对付这批小喽罗非常容易。

第54话 忘れえぬ思い出を胸に 后半关	
己方初期机体	**ナデシコ**C、主角机+自选18机
敌方初期机体	**デスブラック**兽人**デスヘル**×2、**デスブラック**兽人**ガルシア**×2、**メガブラック**兽人**ガンマ**×3、**メガブラック**兽人**パイ**×3、**ガルラ**大帝国战舰（**ガルラ**兵）×2、**ガルラ**大帝国战舰（**シンクライン**）
己方增援机体	己方2回合，**アストレイ**G**フレ-ム**天**ミナ**
敌方增援机体	击坠**シンクライン**后，**メカブラック**兽人**ガルラ**、地狱王**ゴ-トン**、**プロヴィデンスガンダム**、**テツジン**、**マジン**、**デンジン**、**サ-ペント**、**シグ-**、**ゲイツ**、**ストライクダガ-**、M1**アストレイ**、量产型**ソルテッカマン**、**バ-ドマンステルンク-ゲル**、积尸气；胜利条件达成后，**ヴァルアルム**、**テツジン**、**マジン**、**デンジンサ-ペント**、**シグ-**、**ゲイツ**、**ストライクダガ-**、M1**アストレイ**、量产型**ソルテッカマン**、**バ-ドマン**、**ステルンク-ゲル**、积尸气
胜利条件	击坠**シンクライン**舰→击坠**ガルラ**、地狱王、**プロヴィデンスガンダム**
失败条件	母舰、主人公机被击坠
可得强化芯片	**ハウメアの**护り石（**アプリカント**）、最大SP+15（**アプリカント**）、**インファイト**+1（**アプリカント**）
要点解说	倒数第二关，按照系列的老惯例自然是最漫长的一关。敌人数量众多，而且增援一拨接着一拨。随后出现的三大BOSS皮都很厚，最好一个一个地干掉。

●最终话 果て无き未来への出航	
己方初期机体	**ナデシコ**C、主角机+自选18机
敌方初期机体	**オ-プス**×9、**アルムアルクス・フィ-ニス**×5、**アルムストラ・フィ-ニス**×3、**ストマ**×6、**リ-ス**×6
己方增援机体	无
敌方增援机体	敌还剩15机，**スキエンテイア**；击坠**スキエンテイア**后，**サピエンテイア**；敌还剩9机，**アルムアルクス・フィ-ニス**×2、**アルムストラ・フィ-ニス**×1、**ストマ**×3、**リ-ス**×3
胜利条件	敌全灭→击坠**スキエンテイア**→击坠**サピエンテイア**
失败条件	母舰、主角机被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	最终话了，敌机数量削减到一定数量之后BOSS会在地图中间登场，HP20万。注意本关敌机数量低于9机
	后会无限增援，所以只需集中兵力击坠BOSS即可。击坠**スキエンテイア**后，照例是华丽的变身，**サピエンテイア**的HP为30万，其地图兵器覆盖范围很广，最好将主力机体站在离它两格之内，搞定后就可以看通关画面，顺便准备开始二周目……

●特殊技能效果一览	
特殊技能名	效果
斩り払い	敌方物理攻击无效，几率与双方驾驶员
	技量值有关
击**ち**落**と**	敌方实弹属性攻击无效，几率与双方驾驶员技量值有关
シ-ルド防御	受损值降低，几率与双方驾驶员技量值有关，选择防御时一定发动
カウンタ-	被敌机攻击选择反击时先于敌人发动攻击，几率与双方驾驶员技量值有关
ヒット&アウェイ	攻击后再移动可能
コ-ディネイタ-	随着气力的上升，驾驶员各项数值也随之上升
SEED	驾驶员各项能力上升，气力130以上发动
IFS	IMAGE FEEDBACK SYSTEM，随着气力的上升，驾驶员各项数值也随之上升
ブラスタ-化	驾驶员各项能力上升，气力130以上发动
サイズ差无视	无视由于机体SIZE差造成的伤害减少
气力限界突破	气力上限从150提高到170
勇者	命中率、回避率、装甲以及会心一击率上升，等级越高效果越高
底力	HP减少后，命中率、回避率、装甲以及会心一击率上升，等级越高效果越高
インファイト	格斗武器的攻击力以及会心一击率上升，等级越高效果越高
ガンファイト	射击武器的攻击力以及会心一击率上升，等级越高效果越高
援护攻击	邻接己方机体发动攻击时援护攻击可，一回合内发动次数与等级相同
援护防御	邻接己方机体遭受攻击时援护防御可，一回合内发动次数与等级相同
支援要请	邀请没有援护攻击能力的己方机体发动支援攻击，一关内发动次数与等级相同
指挥	指挥范围内己方机体命中率与回避率上升，指挥等级越高、离有指挥能力的机体越近，效果越高
コンボ	同时攻击与目标敌机相邻的敌机，造成的损伤递减，**コンボ**等级越高能连击的敌人数量越多

真·最终话

在本作中，一周目的最后一话并非是真正的最终话，我们干掉的也并非是真正的最终BOSS。要想见到真正的最终话，就必须在一周目打穿后继承该通关记录并将二周目打到最后，这样最终话的标题就会变为“终わりき无旅路”，而不是一周目时的“果て无き未来への出航”。进入后就会发现人物之间的对话台词有所变化，而インファレンス驾驶的スキエンテイア被击毁后，剧情就会改为由クリテイック将インファレンス击坠然后自己驾驶サピエンテイア登场（一周目时是インファレンス干掉クリテイック），同时还有四架HP为5万5的量产型スキエンテイア作为敌方增援登场。

クリテイック驾驶的サピエンテイア出现后会和那四架スキエンテイア一直待在中央最上方不动，下一回合インファレンス以及主角老爸的复制体アプリカント会驾驶他的爱机作为我方援军出场，不过实际只能使用アプリカント一个人的精神，其机体改造段数和主角机相通。将真最终话打穿后的剧情与一周目时也有不小的变化，具体情况还是请大家自己观看吧。

精神指令效果一览

精神指令	消费SP	效果	精神指令	消费SP	效果
热血	40	自机一次攻击力提升2倍	补给	60	完全回复指定己方机体的EN和残弹数量
魂	60	自机一次攻击力提升2.5倍	狙击	30	一回合内，自机所有武器射程+2（地图兵器和射程为1的武器除外）
斗志	30	一回合内，自机所有对敌攻击均为会心一击（1.2倍）	气合	40	给自己提升10点气力
ひらめき	10	必回避一次敌人攻击	气迫	80	给自己提升30点气力
不屈	20	被敌人击中只损失10点HP（一次）	激励	60	给邻接的友军提升10点气力
铁壁	30	一回合内，被敌人击中后损失的HP减为四分之一	脱力	50	降低指定敌人10点气力
かく乱	70	一回合内，所有敌人命中率减半	献身	30	给指定的己方驾驶员回复10点SP
集中	15	一回合内，自己命中率和回避率都提升30%	**てかげん**	10	在能够击毙敌机的前提下使其剩余10点HP（自己的技量必须高于对方）
必中	20	一回合内，自己命中率为100%（但是**ひらめき**优先）	直击	30	一次攻击内无视敌方机体的特殊防御效果以及SIZE差
感应	30	一回合内，指定己方机体命中率为100%	侦察	5	查看指定敌机的能力值，同时一回合内被侦察的敌机回避率下降10%
加速	5	自己移动力增加3（一次）	爱	90	同时发动“加速”、“必中”、“**ひらめき**”、“热血”、“气合”、“幸运”、“努力”
觉醒	60	增加一次行动次数	勇气	90	同时发动“加速”、“必中”、“不屈”、“热血”、“气合”、“直击”
突击	30	一回合内，地图兵器以外的所有招式都可在移动后使用	幸运	40	下一次战斗所得金钱翻倍
再动	90	指定的本回合已行动完机体再次行动可能	祝福	60	指定己方机体产生“幸运”效果
根性	20	回复自机最大HP的30%	努力	20	下一次战斗所得经验值翻倍
ド根性	30	完全回复自己HP	应援	40	指定己方机体产生“努力”效果
信赖	30	给指定的己方机体回复2000点HP			
友情	60	完全回复指定的己方机体HP			
绊	80	回复所有己方参战机体最大HP的一半			

技能芯片效果一览

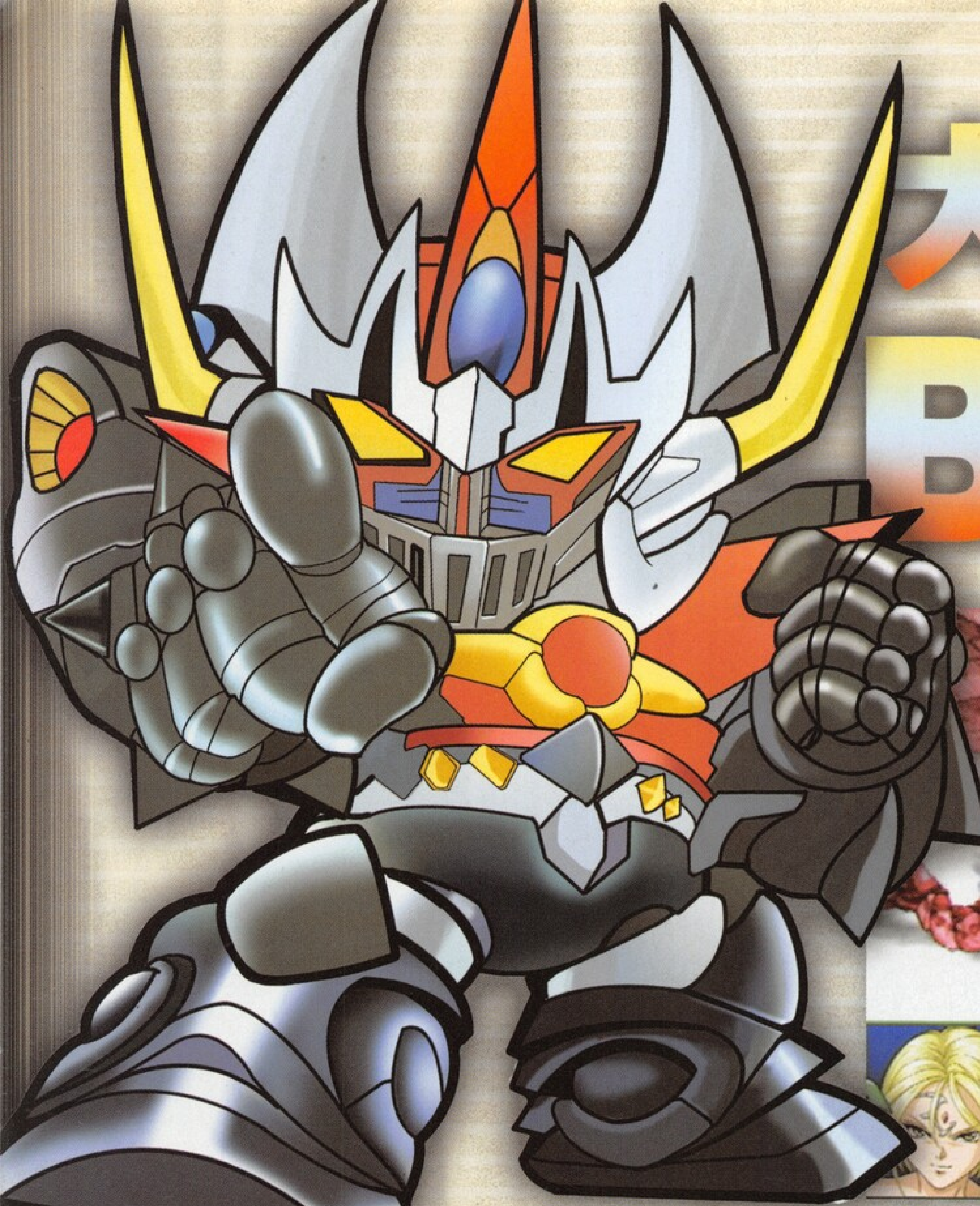
技能芯片名	效果	技能芯片名	效果
BP+1	BONUS POINT上升1点	支援要请+1	支援要请的次数增加1次（最多4次）
BP+2	BONUS POINT上升2点	**マルチコンボ**	可**コンボ**的敌机数量增加1台（最高为4）
BP+3	BONUS POINT上升3点	底力+1	特殊技能“底力”等级提高1级
最大SP+5	最大SP值上升5点	**インファイト**+1	特殊技能“**インファイト**”等级提高1级
最大SP+10	最大SP值上升10点	**ガンファイト**+1	特殊技能“**ガンファイト**”等级提高1级
最大SP+15	最大SP值上升15点	**カウンター**	特殊技能“**カウンター**”等级提高1级
消费SP−5%	精神指令耗费SP减少5%（最多减少30%）	**ヒット&アウェイ**	学会特殊技能“**ヒット&アウェイ**”
初期气力+2	出击时的气力值上升2点（最多上升10点）	**サイズ**差无视	学会特殊技能“**サイズ**差无视”
援护攻击+1	援护攻击次数增加1次（最多4次）	气力限界突破	学会特殊技能“气力限界突破”
援护防御+1	援护防御的次数增加1次（最多4次）		

合体攻击一览

攻击力	合体攻击名	参与机体
8050	**ファイナルダイナミックスペシャル**	真**ゲッター**1、**マジンカイザー**KS、**グレートマジンガー**
8000	**ダブル・リアクターボルテッカ**	**テッカマンブレード**、**テッカマンイーベル**
8000	**ダブル・ボルテッカ**	**テッカマンブレード**、**テッカマンレイピア**
7850	**トリプル・ボルテッカ**	**テッカマンイーベル**、**テッカマンベスナー**、**テッカマン・ゾマー**
7580	**ダブルバーニングファイヤー**	**マジンカイザー**KS、**グレートマジンガー**
7400	超龙神・击龙神**アサルト**	超龙神、击龙神
7120	**ダブルゲキガンフレア**	**エステバリスカスタムアキト**、**エステバリスカスタムガイ**
7100	**ダブル・ボルテッカ**	**テッカマンベスナー**、**テッカマン・ゾマー**
6880	**コンビネーション・ソード**	**フリーダムガンダム**(M)、**ジャスティスガンダム**(M)
6650	**フォーメーションアタック**格斗	**エステバリスカスタムリョーコ**、**エステバリスカスタムヒカル**、**エステバリスカスタムイズミ**
6600	**ダブルマジンガーブレード**	**マジンカイザー**KS、**グレートマジンガー**
6600	**ダイナミックダブルインパクト**	真**ゲッター**1、**マジンカイザー**KS
6560	**アストレイ・ダブル・ブレード**	**ガンアストレイ**BF**セカンド**L或**ガンアストレイ**BF**セカンド**L・LL、**パワードレッド**或**アストレイ**R**フレーム**F
6500	**ウルズ・ストライク**	ARX-7**アーバレスト**、M9**ガーンズバック**(**マオ**)、M9**ガーンズバック**(**クルツ**)
6460	**コンビネーション・アサルト**	**フリーダムガンダム**、**ジャスティスガンダム**
6320	**ダブル・ランサーコンビネーション**	**テッカマンブレード**、**テッカマンアキ**
6200	**ウルズ・スペシャル**	**ファルケ**(**クルーゾー**)、M9**ガーンズバック**(**マオ**)、M9**ガーンズバック**(**クルツ**)
6040	**ダブルロケットパンチ**	**マジンカイザー**KS、**グレートマジンガー**
6000	光龙・暗龙**アサルト**	光龙、暗龙
6000	冰龙・炎龙**アサルト**	冰龙、炎龙
6000	风龙・雷龙**アサルト**	风龙、雷龙
5900	**フォーメーションアタック**射击	**エステバリスカスタムリョーコ**、**エステバリスカスタムヒカル**、**エステバリスカスタムイズミ**
5870	**ダブルフェルミオン**炮	**ソルテッカマン**1号机、**ソルテッカマン**2号机

超级机器人大战W · 广告欣赏

大话机战BOSS



ALL IN 1

简称“AI1”。地球联邦军因为多次战争导致量产机损耗巨大,启动了开发计划“**ツエントル・プロジェクト**”，其中的重要成果是TE引擎和自我修复装甲**ラズムナニウム**，还诞生了战斗辅助人工智能AI1。AI1的真实身份是人类补完计划的备用体，代号是“MODEL-X”。AI1被装在计划试作5号机**メディウス・ロクス**上。除了辅助控制机体外，还能学习各种知识，形成自己的思想。得到了强大动力后还可以自我进化。开发者**エルデ・ミッテ**把AI1当成自己的孩子一样注入近乎疯狂的爱。

随着战斗经验的积累AI1逐渐获得了人类的感情，做出了和机器人军团一起战斗的决定。这是**エルデ**所不想见到的，结果**エルデ**给AI1注入MU星巨大能量，使AI1极端进化，成为巨大的怪物。而**エルデ**则成为控制装置，想将全宇宙都吸入成为真正的ALL IN 1，将世界导入补完和调率之外的另一种破灭。最后在机器人军团的攻击下，AI1明白了人类求生存而不停战斗的精神，拒绝了**エルデ**的再生命令，自我毁灭。

武器本身是没有善恶分别的，全在于使用武器的人。AI1实际上就是一个个人私欲的牺牲品，它所表达的是如果武器自身有意志的话也许也不希望战斗，不管武器如何强大，最终决定的还是人的意志。

セプタギン

人类进入宇宙已经过了两个世纪，但是科学发展缓慢，这都是因为期间有两颗陨石降落地球，拖慢了人类进步的步伐。新西历179年,南太平洋降落了第三颗陨石，通称“陨石3”。在地球联邦的调查后发现这颗陨石是人造物，其中携带有大量的未知物资和科技，这些科技被称为EOT。EOT的出现大大加快人类科技进步，尤其是机器人工学，但是也给人类敲响了有高度发达的外星文明的警钟。这个陨石的真实身份是银河中心的多民族帝国巴尔玛-帝国用来测试地球科技的试金石，其中的一些技术都是动过手脚的，随便使用将导致不良后果。巴尔玛-帝国的想法很明显：如果地球完全解析了EOT技术并修正故意留下的错误，那么就认定地球为危险文明，立刻消灭；反之则以降服归顺帝国为主。称为解析EOT第一人的白河愁看穿了这一点，却没有公布于众，和白河愁一起研究EOT的巴尔玛-帝国间谍因古拉姆知道白河愁已经看穿，但是没有向上级报告。于是造成了黑洞引擎爆炸事件。虽然死了许多人，但是这样一来却放松了巴尔玛-帝国的戒心，使得人类有了喘息之机。之后不久，巴尔玛-帝国果然派遣EOT部队来压制地球，于是爆发了L5战役。地球机器人军团击退了EOT部队的同时，却触发了巴尔玛-帝国放在陨石3中的最终安全措施，这就是**セプタギン**。**セプタギン**是由自律型金属细胞S立场晶体作成，当目标文明到达一定程度以上便会自动启动，消灭这个文明。**セプタギン**启动后，会吸收周围的一切生命体和人工物体为自己的一部分，再进行增殖，最后文明的一切都会被**セプタギン**同化掉，获得的资料将被巴尔玛-帝国所用。在L5战役结束后遭到机器人军团总攻，最终停止了活动。

在OG中，熟练度高的情况下才能打这个最终BOSS，这也是对玩家战斗力的一种肯定。**セプタギン**不会移动，攻击方式也很单一，麻烦的是它会不停在身边制造出强力机体。只要注意抢到有利位置,这个BOSS也只是一块硬石头罢了。

セプタギン在机器人大战的历史上占有重要一席，从它这里拉开了机器人大战的序幕。

アウルゲルミル

巴尔玛-战役中，为了和宇宙怪兽决战在雷王星宙域将富士皇后号自爆，虽然消灭了宇宙怪兽集团，但是形成的超重力波到达地球

后会对人类文明造成毁灭性损坏。为了应对这场灾难，人类制定了许多对策方案。其中盾计划就是在月球建立巨大能源盾来抵御超重力波。还有许多人类移民计划，其中DC科学家索菲亚提出的地球摇篮计划就是将在地底建立生态圈，选出人类进行冷冻休眠，当地球环境稳定后再重返地面。然而由于白河愁将机器人军团送去遥远的未来导致盾计划没有足够能源，无法完全保护地球，结果是地球遭受重创，但是人类没有灭亡，只是文明大大的后退，回到了弱肉强食的时代，过去机器人巅峰的岁月成为黑历史。而地球摇篮的中枢电脑**メイガス**也因为超重力波的冲击发生故障，占据了索菲亚的身体，将地球摇篮保存的人类和机体注入自律金属细胞**マシンセル**，成为影子组织**アンセスタ－**，并以新人类自居，力图将地面上残存的人类全部消灭统治地球。**アウルゲルミル**就是**メイガス**所搭乘的机体，机体一切都是谜团，另人惊奇的是**アウルゲルミル**体内被加入巴尔玛－战役后失踪的**アストラナガン**的残骸，使得机体拥有时空跳跃能力。在未来被机器人军团打败后，**メイガス**企图回到过去完全消灭盾计划，将人类的历史完全消灭。机器人军团跟着**メイガス**回到了过去打败了**メイガス**并及时为盾计划注入能源，改变了地狱般的未来。而索菲亚也摆脱了**メイガス**的控制，牺牲自己将大家送回各自的时间。

其实机器人军团改变的只是自己的未来，而**メイガス**所代表的未来却没有任何变化，依然是一片残骸和凄凉。不过只要有和平和理解，人类必然会在废墟上建立起新的问题，与其感叹过去不如抓住现在。**メイガス**正是低估了人类发展的可能性才做出了毁灭人类的决定。

ズフィルード

巴尔玛－帝国边境银河方面军EOT拥有“文明监察军”的称号。共有七支。其任务是巡查银河边境，防止威胁到巴尔玛－帝国的文明的出现。S立场是母舰**ヘルモ－ズ**的中枢，也是舰队司令的机体。自律型金属细胞S立场晶体就是因为此机体而命名。机体的最大特点是会学习目标文明的科技而改变自身的形态和装备，对地球文明会变成人形态，而对付宇宙怪兽则变成战舰形态……目标文明越强S立场也会越强。而这些资料全部来自侦察机**メギロ－ト**收集的情报。解析这些情报和自我变化需要相当长的时间，所以完全不能及时出击。

S立场的名字来源于巴尔玛－帝国的创世神。最强武器**ジ－ベン・ゲバウト**取自圣经中挪亚、摩西和上帝定下的契约中的种种戒律。

巴尔玛－战役的最后，S立场出现在机器人军团的面前，扬言要进行神罚。其压倒性的气势、急剧魄力的招式使玩家毫不怀疑是最终BOSS，但是击倒以后才发现一切的黑幕都在舰队副司令**ユ－ゼス**手里，舰队司令是复制人，而S立场更是被**ユ－ゼス**随意复制。可见S立场也只是一个挂神名的兵器罢了。

ジュデッカ（レビ・トーラー）

巴尔玛－帝国边境银河方面军EOT作出压制地球文明的决定后，便将自动卫星**ネビ－イ－ム**转移到地球圈作为侵略地球的大本营。这卫星的中枢就是**ジュデッカ**，平时的作用是直接控制卫星内的兵器行动。**ジュデッカ**自身由S立场晶体构成,装有**カルケリア・パルス**传达装置，保证机师和机体的随时连接,是一台念动力者用机体。

OG中普通难度下的最终BOSS，L5战役的终点。自始至终一直呆在**ネビ－イ－ム**中心做最后的防卫工作。

ジュデッカ（ユーゼス・ゴッツォ）

ユ－ゼス是巴尔玛－帝国的天才科学家，不仅是基因工程学权威，更独立开发了许多机动兵器，**ジュデッカ**就是他自行开发的。**ユ－ゼス**最大的发明（发现）是从虚空中救出因古拉姆，并解析了因古拉姆大脑中的资料开发了因果律干涉装置**クロスゲ－ト・パラダイム**系统，这个系统一旦完成将可以自由操纵时空,而**ユ－ゼス**将成为神为所欲为。但是之所以没有完成是因为**ユ－ゼス**无法解析因古拉姆大脑中的全部资料，只能利用自己的知识来补足欠缺的部分。于是诞生了**ユ－ゼス**公式“因果律干涉装置+动力源+强大的精神力=操纵因果律”。**ユ－ゼス**缺少最后一个因素，巴尔玛－帝国的念动力者都被灵帝管辖，但是他知道人造神钢伊甸的故乡地球一定存在拥有强大念动力素质的人，于是他先让因古拉姆混入地球发掘念动力者，然后以EOT部队副司令的身份亲自来到地球圈挑起一系列争端，想在战乱中引发地球人的念动力素质而找到目标强念者。可以说巴尔玛－战役是**ユ－ゼス**为了一己私欲而挑起的。在最后他干脆背叛巴尔玛－帝国，消灭机器人军团后独立占领地球寻找泛强念者。但是**ユ－ゼス**没有想到最关键的道具因古拉姆最后回复了记忆脱离了控制，帮助机器人军团打倒了他。只有边叫嚣着自己计划后继有人边消失在宇宙中。

ユ－ゼス的**ジュデッカ**装有**クロスゲ－ト・パラダイム**系统。平时在母舰中担任侦察机，并将获得资料传送给S立场的任务，在S立场解析资料的时候担当起防御工作。**クロスゲ－ト・パラダイム**系统完成后将成为超越S立场的兵器。武装第一地狱**カイ－ナ**、第二地狱**アンテイノラ**、第三地狱**トロメア**、最终地狱**ジュデッカ**的名字来源于《神曲》中冰冻地狱的阶层。

实际上**ユ－ゼス**的计划果然没有停止，他的族人一直在他留下的资料上继续研究，他创立的公式也一直被沿用。直到后来终于有一机体完全打破**ユ－ゼス**公式成功干涉因果律，这就是后话了…………

ガンエデン

历史追溯到上一次银河终焉，当时地球上已经有了高度发达的文明，被称做先史文明。这时期的人类以念动力者为主，科技高度发达，其繁荣传至整个银河。就是他们写了死海文书并为后世留下了许多宝贵遗产，其中对后世影响最大的就是钢伊甸。

钢伊甸一共有两个，分别是女性的**ナシム・**钢伊甸和男性的盖贝尔・钢伊甸。是星球防御系统“**バラル**”的中枢。只有被选为神子的念动力素质非常强的泛超力者才可以控制，当两者心灵互通后，钢伊甸的能力可以最大发挥，产生覆盖整个星球的结界，完全遮断和外界的联系，实际上是将星球封印起来。

然而，先史文明的极度繁荣终于招来了无限力，引发银河终焉。就算是钢伊甸也无法抵抗大宇宙意志，先史文明几乎全灭，只有不到1%的人幸存下来，MU大陆就是这些人最后的家乡。钢伊甸眼看地球变的满目疮痍，便带着人类的希望离开地球去宇宙旅行，从而寻找新的天地。最后他们来到巴尔玛–星，在那里播下了生命的种子，造就了今天的巴尔玛–帝国，可以说巴尔玛–人和地球人是同源的。钢伊甸又将先史文明的知识传授给巴尔玛–人，因此巴尔玛–也有死海文书的一部分，并处处展现和地球文明相似的要素。这时的钢伊甸俨然成为了人造神，被称为“巴尔玛–的创世神S立场”。就在巴尔玛–星生机盎然的时候，**ナシム**开始想家，便告别盖贝尔启程飞往地球,两个钢伊甸分开了。为了能相互联系,他们在相互之间建立了时空通道CROSS GATE，以便子孙后代能够见面。在**ナシム**回家的旅行中向路过的星球传播对地球的思念，所以许多星球的人们都对地球有特殊的感情。

回到地球的**ナシム**重建了**バラル**系统，并造就了现代的人类。这时控制**ナシム**的泛超力者（初代**イルイ**）的寿命将尽（成为钢伊甸选中的人会被进行生命改造延长寿命，能见识一代文明的兴衰，活的也够长的了）。于是**ナシム**便制造出超机人等守护兵器,并在现代人类中选出拥有念动力素质的人来控制它们，以此对抗危害人类的“百邪”并保护地球，这些人称为“**バラル**子民”，孙光龙就是其中之一。准备完了这些事后，**ナシム**在**バラル**中进入沉睡，等待下一个泛超力者来唤醒。

人类文明总在战争中发展，旧西历的两次世界大战和新西历巴尔玛–战役为代表的各种战争让人类文明得到巨大的飞跃，而MACROSS之类外星文化的介入更是加快了这个进化节奏。多元化的发展也导致念动力者、NEW TYPE、超能力者被大量发现，终于出现了泛超力者**イルイ**。这时**ナシム**也觉醒了，而且看到了地球的现状后立刻采取了行动，她先是唤醒了**バラル**子民，收回超机人的控制权，并派遣**バラル**系统所属的守护兵器介入各地纷争平息战乱，其中对外星势力更是毫不留情地给于打击。而且宇宙怪兽、使徒的出现让**ナシム**想起过去，经历过银河终焉的她当然知道这是下一次银河终焉的先兆。**ナシム**认为人类文明继续这样发展下去将招来毁灭,而让文明如此发展的正是和外界的各种交流。得出这个结论的**ナシム**决定启用终极星球防御措施。她先是肯定了机器人军团的战斗力和保护地球的功绩，试图将机器人军团归于麾下，然后控制**イルイ**展开结界将地球和宇宙隔开。这样即抵御了外来的侵略，又阻止了地球人去寻找其他文化，而且NEW TYPE代表的卫星居民也被视为引起人类内战的元凶而抛弃。这样就能使人类进化的脚步停住从而避免银河终焉的再次降临，地球将成为永远的乐园。但是机器人军团不认同这样的看法，没有进步就没有明天，相信人类一定能和外来文明结合，一起面对一切灾难，决不为了贪图安逸而断绝发展的道路。于是，封印战争打响了。

在最后的战斗中，**ナシム**处处表现出地球至上主义，外星人被她称为异类和污秽，使用地球外能量的机体在她看来应该坚决抛弃。但是已经接触过许多外星文化的机器人军团不承认这样的观点，而曾经和机器人军团共处过不少时光的**イルイ**也在反抗**ナシム**。终于，机器人军团的呼喊使**イルイ**摆脱了**ナシム**的控制，并在**ナシム**的力量降低的时机打败了**ナシム**，停止了**バラル**的活动,封印战争结束。

随着**ナシム**的觉醒，两个钢伊甸之间的联系通道CROSS GATE启动，就是地球附近突然出现的环状物体。CROSS GATE使时空产生变化，首先使本来已经自爆的富士皇后号回到地球，之后又带来了移民船**バトル**7等身处遥远宇宙的事物，其中最不得了的东西就是无限力的代表传说巨神伊甸王。而这时巴尔玛–帝国已经从盖贝尔那里掌握了CROSS GATE制御法，在现在的神子——巴尔玛–帝国的灵帝**ルアフ**领导下通过CROSS GATE直接进攻地球。在巴尔玛–帝国宰相**シヴァ**–的提议下，还将巴尔玛–本星的十二守护星**ネビ–イ–ム**之一送到地球附近，可是**ルアフ**低估了地球的战斗力，EOT部队又一次失败了。这时封印战争后失踪的**イルイ**也出现了，她已经获得了**ナシム**的一部分力量和知识，并告诉机器人军团因为伊甸王的出现，下一次银河终焉已经进入倒计时，而宇宙怪兽的再次出现、使徒复活、大量陨石坠落都是前兆。**イルイ**建议通过CROSS GATE去巴尔玛–本星，让钢伊甸的后代一起对抗银河终焉。

再解决了调整人争端、消灭了人类补完计划后。机器人军团准备动身去巴尔玛–本星，正当**イルイ**启动CROSS GATE的时候，**シヴァ**–的手下绑走了**イルイ**。当机器人军团到达巴尔玛–本星后，发现这里也被银河终焉的先兆侵袭，但是在**ルアフ**的鼓动下，巴尔玛–人民坚决不和外来文明联手，以最优秀的文明自居，认为只有自己的文明能够度过银河终焉。由于十二守护星之一被转移到地球附近，使得巴尔玛–本星的防御系统产生了缺口，机器人军团成为历史上第一次侵入巴尔玛–本星的外来文明。

见到**ルアフ**后，**ルアフ**向机器人军团讲述了钢伊甸的故事，并说出自己的真实目的，原来他不能容忍世界上有两个神，他发动战争的目的就是要和**ナシム**以及她的子民作一个了断，从而成为唯一的神。而巴尔玛–帝国的人民在他看来只不过是他的工具罢了。机器人军团听了后非常气愤，大骂**ルアフ**是伪神，毫不爱惜自己的人民，既然双方立场很明显，一场战斗在所难免，**ルアフ**便招换盖贝尔向机器人军团展开攻击。经历了封印战争的机器人军团已经完全不惧怕钢伊甸了，相当轻易地击败了**ルアフ**。失去力量后的**ルアフ**一下子没了神的威风，逃到巴尔玛–地下圣殿，在这里遇到了**シヴァ**–。**シヴァ**–嘲笑**ルアフ**现在破落的样子，并向**ルアフ**道出真相,原来**ルアフ**是巴尔玛–的创世神S立场在五百年前从具有念动力素质的少年中选出来代替自己统治巴尔玛–帝国的，只是一个普通人类罢了，根本不是神。但是**ルアフ**为了自己的野心大肆扩张，在各处挑起战争使人民白白流血，就算银河终焉降临了仍然执迷不悟。**シヴァ**–花了大半生心血来策划推翻**ルアフ**的统治，更在暗中引导机器人军团来到巴尔玛–本星来打倒**ルアフ**。说完这些后**シヴァ**–就手刃了绝望中的**ルアフ**。随后机器人军团赶到，**シヴァ**–向机器人军团宣布灵帝已死，自己将成为新的统治者、新的神，希望机器人军团臣服于他。机器人军团当然不答应，**シヴァ**–也料到这个答复，居然重新启动了盖贝尔。原来巴尔玛–战役中**ユ–ゼス**研究的泛超力者控制技术被**シヴァ**–完成了，这时启动盖贝尔的正是得到**ナシム**力量的**イルイ**，而**シヴァ**–则通过控制**イルイ**而得到盖贝尔的控制权。得到**ナシム**力量帮助的盖贝尔实力大增，但是仍然不是机器人军团的对手。**シヴァ**–倒也早知道会是这个结果，其实无论哪方获胜都无所谓，他只想解决一切恩怨情仇，好早点结束战争，然后专心对抗银河终焉。**シヴァ**–早看出巴尔玛–本星是银河终焉先兆的重点对象，就事先安排了许多逃离措施让人民去其他星球避难，最后关头还将**イルイ**脱离盖贝尔，希望**イルイ**能保护巴尔玛–人民。在将未来托付给机器人军团和**イルイ**后，**シヴァ**–选择和盖贝尔一起自爆，顺便带走战争的伤害和仇恨。随着地下圣殿的崩塌，钢伊甸的传说结束了。

钢伊甸其实就是各种神话中世界末日残存下来的人创造新世界的机战样式表现。虽然目的和手段不同，但是两个钢伊甸都是以自我为中心。**ナシム**通过拒绝外界接触达到保护的目的，充分体现了女性温柔、维持的内在特质，害怕受到伤害。而盖贝尔则是靠不停的征服、战斗使自己更加强大，这些就是男性的刚毅、勇于对抗危险的典型了。正像这个世界是由男人女人一起创造的，钢伊甸也是两

个在一起的时候才能平衡全面地看待事物，当分开时就注定价值观会产生偏差，甚至相互敌视（就好像MACROSS里的外星人）。**ナシム**一直在沉睡所以没有产生大影响，而盖贝尔的征服观念很明显影响了整个巴尔玛-帝国，成为帝国行动的纲领。在剧情中**ナシム**到处表现出神的面貌，而盖贝尔则有更多的人性。**イルイ**虽然和**ナシム**合一，但是思想分歧颇大，行动也多是**ナシム**的意思,**イルイ**几乎没有自主。反观盖贝尔，倒是两个控制者对盖贝尔的行动其决定作用，虽然是敌人，但是两人的思想和执着倒也为盖贝尔蒙上了另一层光辉，尤其是**シヴァ**-那种舍身取义的行动更增添了些许悲剧意味。不管怎么说，打倒了钢伊甸就是打倒了自己心中的神，象征了人类真正的独立，能够靠自己的力量保护自己。就如**シヴァ**-对**ルアフ**说的“你心中的傲慢才是真正的神”，人类真的已经不需要神了，或者说，人类早已超越了神……

ケイサル・エフェス

当两个钢伊甸创造了巴尔玛-帝国后就分开了，盖贝尔送别了**ナシム**后继续留在巴尔玛-本星守护自己的人民，当时控制的盖贝尔的正是现在的**ケイサル・エフェス**，他就是巴尔玛-的创世神S立场，也就是真正的灵帝。可以推测出，**ケイサル・エフェス**本是地球人，是先史文明中最强的念动力者之一。在送走**ナシム**后**ケイサル・エフェス**一直统治着巴尔玛-帝国。

五百年前，**ケイサル・エフェス**发觉到了下一次银河终焉的迹象，为了使银河所有生物免于银河终焉，于是就从当时的念动力者中选出**ルアフ**代替自己统治巴尔玛-帝国，而自己则隐居在巴尔玛-地下圣殿进行对抗无限力的研究。最后他终于发现这个宇宙永远处在死亡和新生的轮回中，新宇宙在旧宇宙的残骸上诞生，而推动这一切发生的就是无限力。

所谓无限力是集合全宇宙所有的记忆、智慧、思念的巨大能量集合体，是过去所有知识的储藏库。盖塔线、比姆拉、原始勇者王……都是无限力的一部分。然而无限力自身也有分歧存在，所以许多能量能被人类所用，但是这些只是极少部分，无限力最终还是会将银河导向幻灭。只要宇宙中还有战争没有相互理解终究回引来无限力。而宇宙怪兽、陨石都是无限力的表达方式，是银河终焉的先兆。

ケイサル・エフェス发现作出银河终焉这个程序的是始祖文明的意志，万物因无限力而进化，因无限力而死亡，只要是这个世界的事物都逃不过这个轮回，盖塔线也好，使徒也好，都是在帮助人类进化的同时也将人类引向灭亡。可以说，无限力也是通过不停轮回而逐渐强大。**ケイサル・エフェス**知道无法避免银河终焉，但是却可以逃离这个轮回。就是放弃肉身，将灵魂集合起来，不再为无限力所用，从而脱离生死轮回。这和人类补完计划相似，不过**ケイサル・エフェス**的目标显然更大，他要将全宇宙生物统统从轮回中解放出来。为了达到这个目的，他需要和无限力同样等级但是完全相反的能量，那就是宇宙中绝望、恶意、怨恨等各种负面感情的精神集合，称为“负无限力”。有了负无限力后，**ケイサル・エフェス**

就可以干涉因果，使自己和所有生物脱离宇宙轮回，并一起建立永生永死的乐园。之后**ケイサル・エフェス**主动切断了和盖贝尔的联系，开始吸收宇宙间漂浮的恶灵，发展到现在已经成为天文数字的恶灵的集合体，而**ケイサル・エフェス**已经依靠这种力量脱离了轮回，放弃肉身成为恶灵的帝王。

就算拥有了足以抵抗无限力的力量，但是**ケイサル・エフェス**一直潜伏在巴尔玛-地下圣殿没有任何行动。因为他知道银河终焉的先兆就是消灭一切生命体，所以正无限力所造成的结果必会增强负无限力的力量，根据**ケイサル・エフェス**的计划，几个轮回之后，负无限力将超越正无限力使宇宙成为亡灵的国度，但是机器人军团的出现让计划出现了意外。在机器人军团打败了盖贝尔后，**ケイサル・エフェス**就离开地下圣殿观察机器人军团的一举一动，因为机器人军团正是将银河导向幻灭的重要因素，机器人军团的强大，使用的能量、不断的战争都在吸引无限力，加速银河终焉的降临。而机器人军团自身则在不停反抗无限力。这时候**ケイサル・エフェス**并无和机器人军团敌对的意思，甚至还在有意无意地对机器人军团耳语，灌输自己的思想。但是当神一号计划成功后，无限力有感于机器人军团的生存意志，又看到全宇宙各民族的空前合作，决定给世界一个机会，延缓银河终焉的降临。这下**ケイサル・エフェス**再也无法旁观，正无限力居然肯定了机器人军团，这样发展下去机器人军团会偏向正无限力一边，世界将充满希望，他的力量将无法增强。认定机器人军团是仿碍自己的危险要素后，**ケイサル・エフェス**决定在机器人军团面前展示自己的的力量和理想，使之归于自己。

ケイサル・エフェス追着完成神一号作战跨越一万两千年的机器人军团，向他们表明自己的思想，希望机器人军团能放弃正无限力。但是机器人军团拥有坚定的信念，正无限力也好负无限力也好，都自己用自己的力量去战胜，不会向命运低头。**ケイサル・エフェス**得到了这样的答复，只好用力量迫使机器人军团屈服。**ケイサル・エフェス**展现出无比强大的精神力，他主张肉体只是无用的躯壳，要多少有多少，连钢伊甸都可以被随便复制出来，并且在精神和肉体上同时攻击着机器人军团，不愧是全宇宙的敌人。面对几乎无法消灭的**ケイサル・エフェス**，机器人军团感到强烈的无力感。正当机器人军团绝望的时候，林明美的歌声唤醒了他们，全人类都在为机器人军团歌唱，瞬间歌声传遍的整个战场，那是人类在神一号作战前准备迎接英雄的歌曲，经过了一万两千年的岁月，机器人军团终于回来了，而人类也好好地活着将歌曲传达到现在。能对抗负无限力的不是正无限力，而是这种约定和信赖产生的力量。这时**イルイ**控制的**ナシム**・钢伊甸也出现，她不再是以神的身份，而是以全人类的代表、机器人军团的一员参加战斗。面对巨大的生存意志，**ケイサル・エフェス**的死灵力量被压了下去，同时体内的负无限力也产生了分歧，终于败在人类意志和正无限力联合的机器人军团面前。**ケイサル・エフェス**道出自己力量的本质“正负无限力是表里一体，只要正无限力存在，负无限力就不会消失”后就暂时消散了。随后，正无限力为了感谢机器人军团，用伊甸王将他们送回了属于自己的时间。银河终于战胜了正负无限力，战胜了大宇宙意志，而自己开创未来。

银河终焉又称为默示录，指世界毁灭的审判之日，这一天死人都会从棺材里爬起来和活人一起接受审判而决定各自的去处，而魔鬼也会在这天全数出动和神争夺灵魂。所以，死并不是邪恶的，只是生命的一种阶段，生和死是一体两面，就像正负无限力。审判之后生者死去，死者复生，这是一个不尽的轮回。灵帝就是要破坏这个规则，使所有生命摆脱肉体这个臭皮囊成为完全的灵体，这样就不必受正无限力的压迫，不会再有生死，不会再得到或失去什么，让一切成为永恒。这其实正是自古以来人类梦想中的伊甸园，完美的世界。但是就如圣经中说的人之所以被视为神的分身就是因为拥有魂、灵、和肉体，自古以来人们都勤于研究精神的力量，殊不知只有肉体才是最珍贵的宝物。**ケイサル・エフェス**拥有负无限力就应该担负因果平衡的责任而不该对生死价值产生偏差，哪怕是处于好意，毕竟生命是自己的事……何况，活人都是怕死的。 □**文/Chao**

呼唤新西历时代

自从人类开始正式进出宇宙已经过了将近两个世纪。但是人们的生活和21世纪并没有本质上的区别。

那是由于有两颗陨石坠落到地球上，引起了灾难和混乱，使得人类的进步一时间停滞了。随后，在新西历179年，第三颗陨石“陨石3”坠落在南太平洋马凯萨斯群岛。地球联邦政府经过调查之后，发现这是人造物体，其中隐藏着人类完全未知的物质和技术——“EOT”。在“EOT特别番议会”和“EOTI机关”严格的情报管理下，调查继续进行。

紧接着，EOTI机关的负责人比安·叟鲁塔克博士根据调查结果发现了地球外未知生命即将入侵地球的企图，并告知了地球联邦政府和地球联邦军。由此，人形机动兵器，通称“独行骑兵”的研发开始了......

人与机器的群像剧

SUPER ROBOT WARS OG
DIVINE WARS

新西历……
新的试练时代已经正式到来

『超级机器人大战ORIGINAL GENERATION』系列最初的电视动画『超级机器人大战OG 圣战』正在东京好评播放中。在向着机器人动画王道进发的本作中，大量的机体和充满魅力的角色悉数登场，讲述了一个精采绝伦的故事。在《机战FAN》本期 我们将为您把动画的前5话进行摘要并详细解析。

■STAFF

原作：SRプロデュースチーム　監督：角銅博之　監修・シリーズ構成：寺田貴信　キャラクター原案：河野さち子
キャラクターデザイン：池田裕治　メカデザイン：カトキハジメ・宮武一貴・大河原邦男・齋藤和衛　他
テクニカルスーパーバイザー：コレサワシゲユキ　美術監督：加藤賢司　色彩設計：大槻浩司　撮影監督：水谷貴哉
編集：伊藤潤一　音響監督：高寺たけし　音楽：平野義久・鶴山尚史・花岡拓也　音楽制作：ランティス
アニメーション制作：OLM TEAM IWASA　プロデュース：GENCO　製作：SRWOG PROJECT

■放送時間

テレビ東京	毎週水曜	深夜1時30分～
テレビ大阪	毎週水曜	深夜2時05分～
テレビ愛知	毎週木曜	深夜2時28分～
テレビ北海道	毎週火曜	深夜2時～
TVQ九州	毎週火曜	深夜2時23分～
テレビせとうち	毎週水曜	深夜1時28分～

电视动画作品网络址 http://www.suparobo-anime.jp

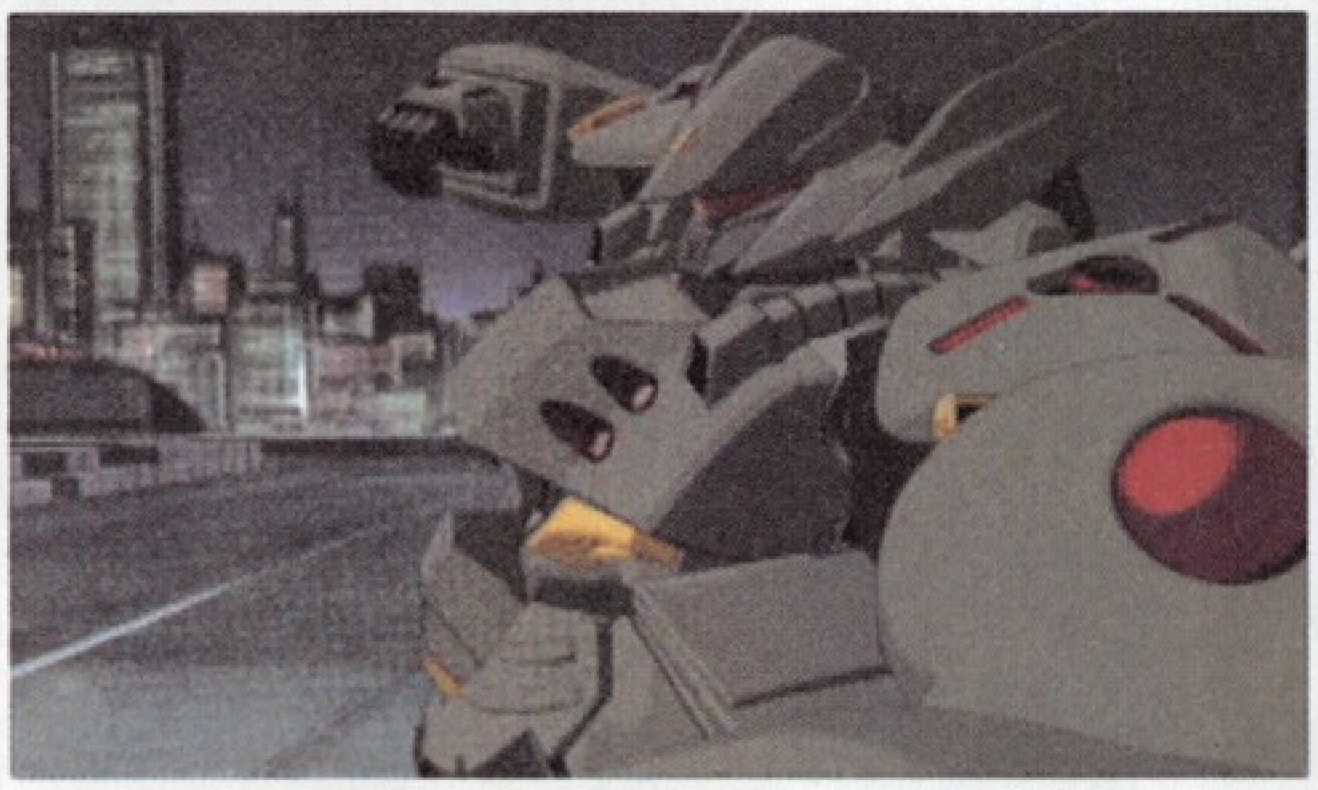
STAGE 01

钢铁的亡灵

主人公伊达龙星在高中毕业前为自己的前途而苦恼。到底是应该工作，为生病的母亲赚取住院费还是应该考大学。自己最喜欢的游戏『燃烧PT』的全国大赛也是最后一次参赛。决赛中龙星信心十足，但完败于实力强大的对手天山。在会场外有一个人暗中注视着这场决赛，他就是联邦军SRX计划的负责人英格拉姆少佐。在决战中落败的龙星心情低落，此时场外突然出现了正体不明的机动兵器“Buas”。其中一只Buas向着龙星他们所在的建筑物飞了过来,并破坏了建筑物。龙星的同学楠叶不幸掩埋在瓦砾之中。这时，龙星的面前突然出现了联邦军所开发的人形机动兵器『量产型亡灵MK-II TT型』。

外空间的来访者!?

人形机动兵器『量产型亡灵MK-II TT型』以“座舱打开”的待机状态飞入了龙星的视野。



主人公伊达龙星。是一个喜欢机器人的高中生。拥有进入『燃烧PT』全国大赛决赛的实力。

龙星的同学水羽楠叶是一个心地善良的女孩。和龙星一起去看望他的母亲幸子。

龙星为了保护楠叶而坐上了亡灵MK-II。令他惊讶的是，操纵方式和『燃烧PT』完全一样。

突然出现的未知物体“Buas”，正体是异星人的机动兵器。一只Buas飞到了『燃烧PT』的会场。

龙星的母亲幸子。因患病而入院。虽然龙星为了赚取母亲的住院费而打算工作，但她还是劝龙星考大学。

初次驾驶亡灵MK-II的龙星费了很大劲才消灭掉Buas。

但是，新出现的Buas包围了龙星所驾驶的亡灵MK-II，处于如此险境中的龙星有几分胜算呢?

楠叶被埋在瓦砾下动弹不得。龙星为了救助楠叶在周围四处寻找。

龙星在去『燃烧PT』决赛会场的路上调整着比赛用使用的机体。

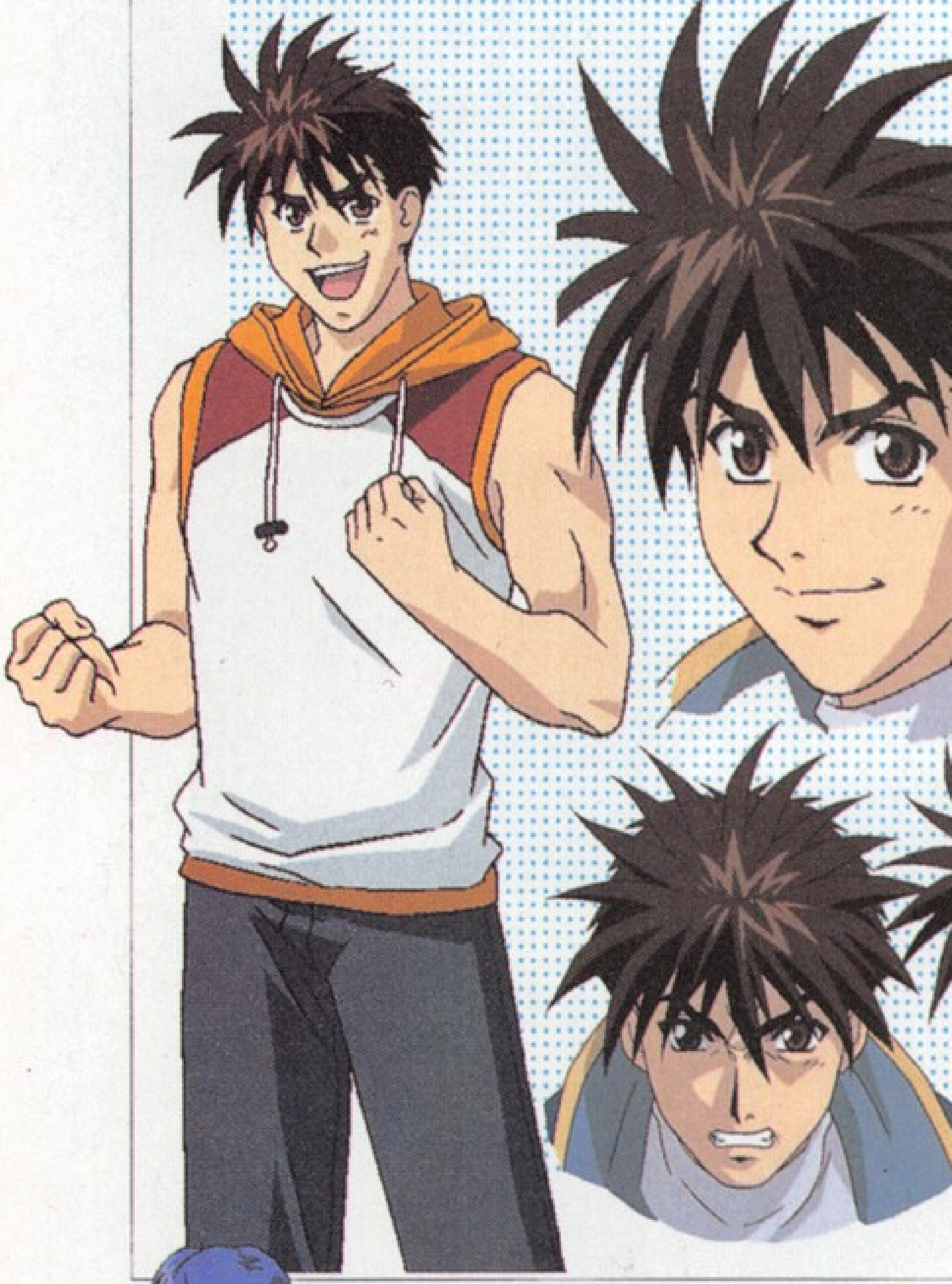
暗中监视着『燃烧PT』大会的联邦军少佐英格拉姆为了测试龙星的驾驶资质，特意准备了『量产型亡灵MK-II TT型』。

在决赛中龙星与对手中岛天山进行一对一的对决。但是在天山压倒性的实力面前龙星以完败收场。

伊达龙星

CV：三木真一郎

本作的主人公，性情直爽的热血男儿，喜欢大型机器人。在机器人游戏『燃烧PT』方面有超群的实力。拥有连自己都不知道的念动力，被英格拉姆发现加入了SRX战队。



水羽楠叶

CV：高桥美佳子

龙星的同学。是一个不喜欢纷争，善良的女孩。平时看起来很柔弱，但关键时刻的行动力常常让周围的人大吃一惊。喜欢 健康运动和泡澡。梦想成为护士。

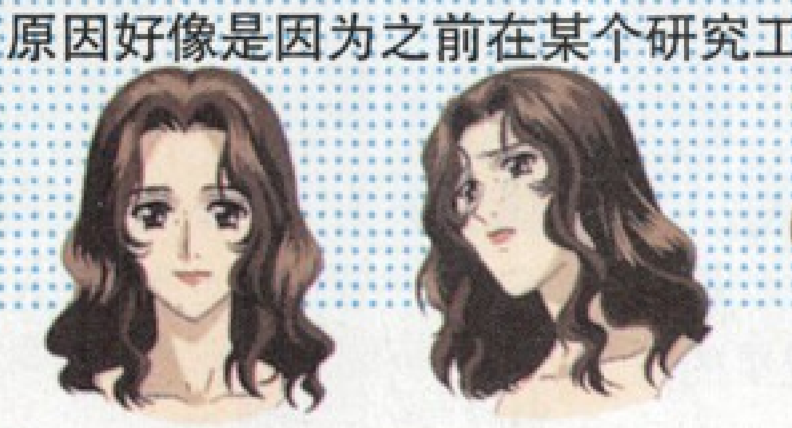
中岛天山

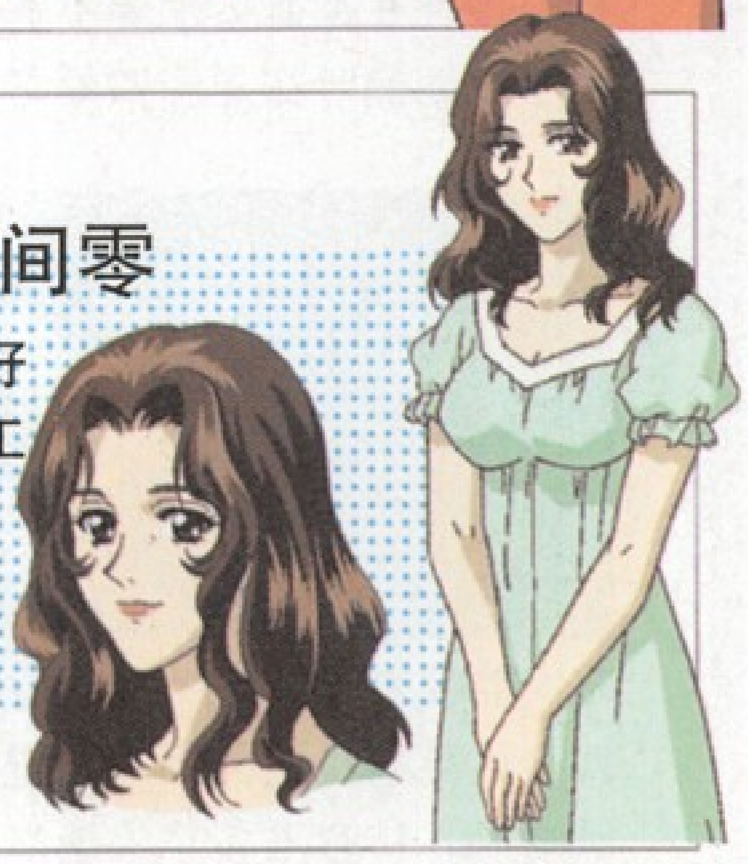
CV：川津泰彦

在『燃烧PT』全国大赛决赛中以压倒性的优势战胜了龙星。性格残忍，喜欢战争游戏。

伊达幸子 CV：佐久间零

龙星的母亲。外表文雅，内心坚强。身体不好经常住院。原因好像是因为之前在某个研究工作所致。



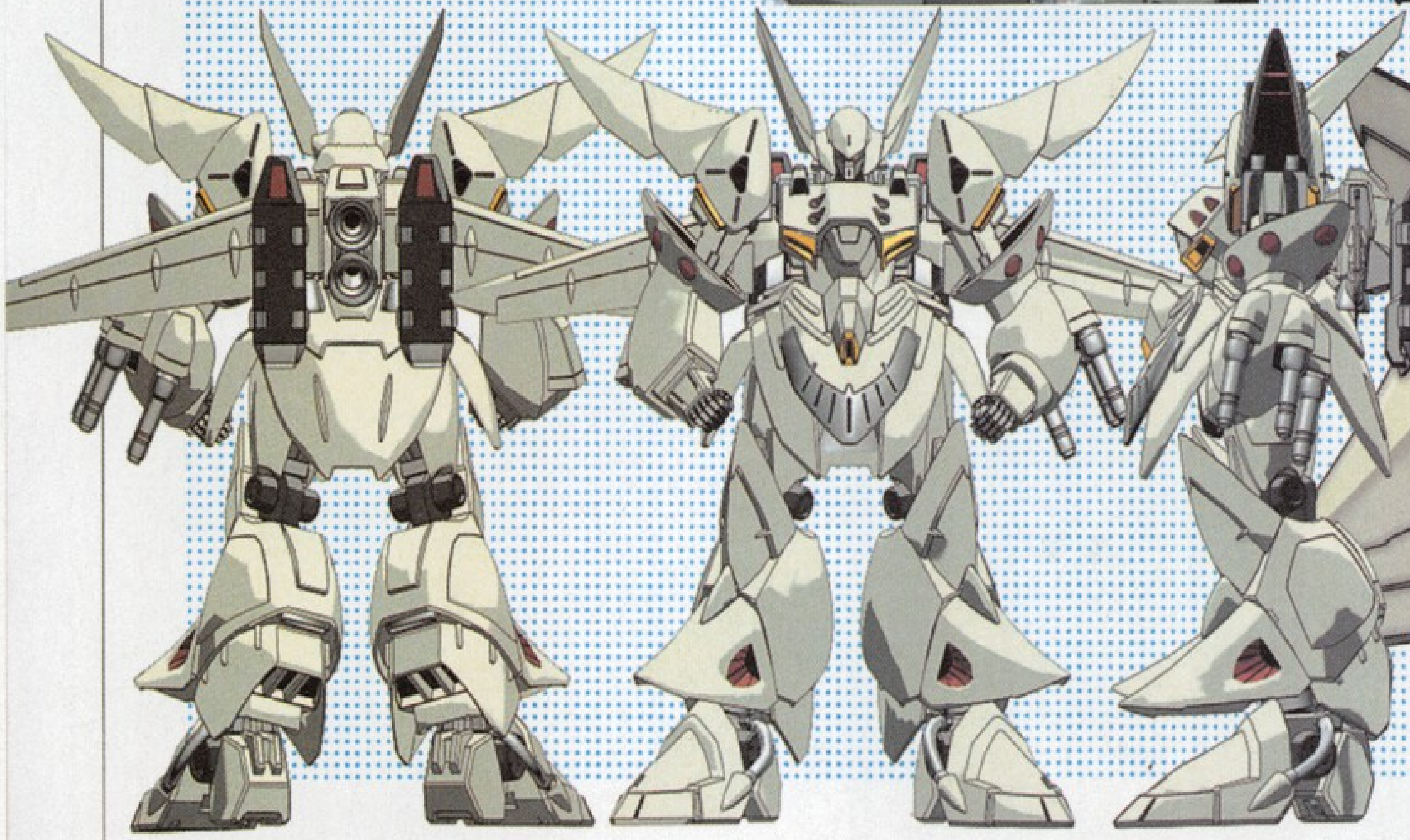


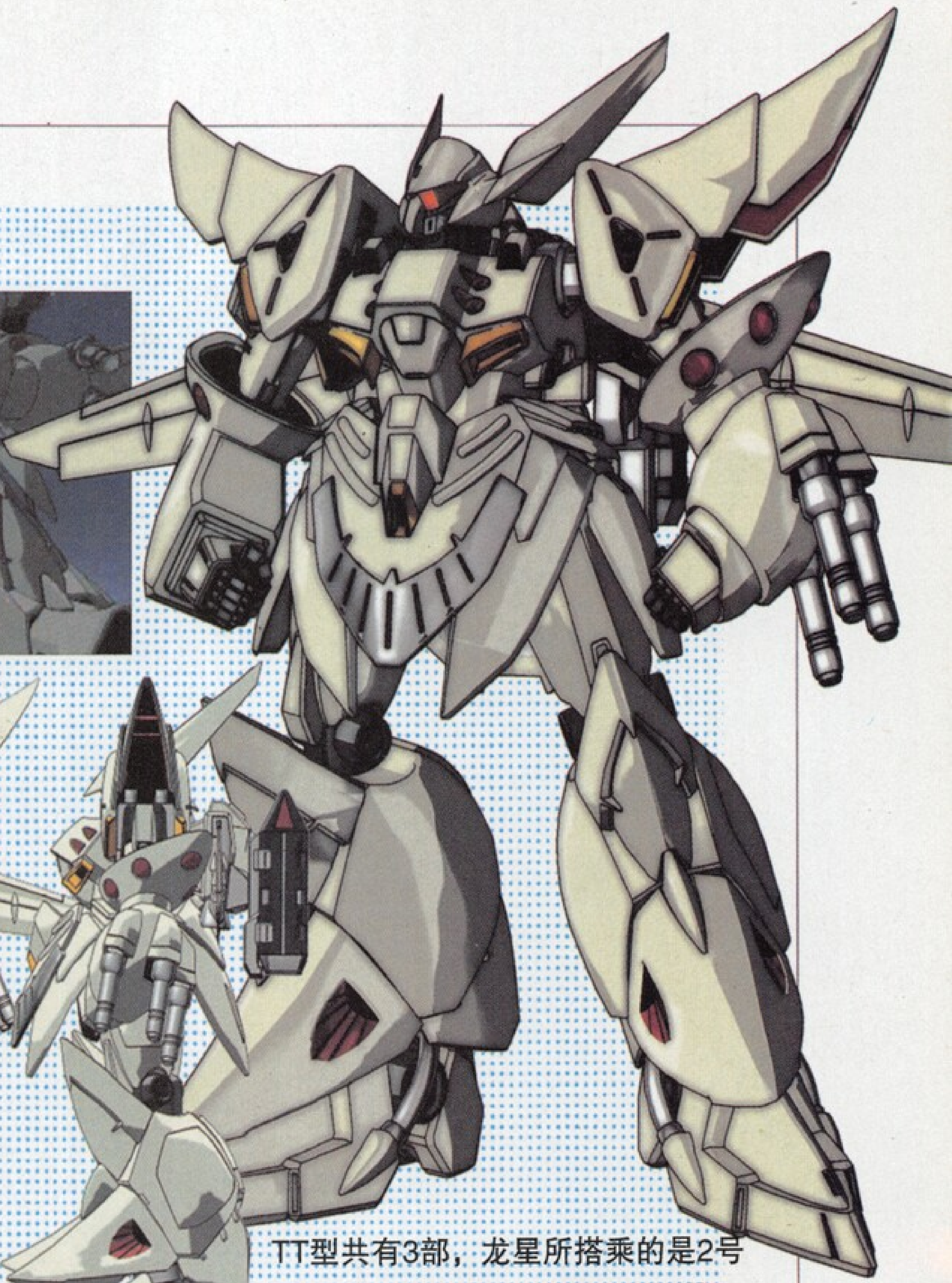
STAGE 01

PRT-007TT-2

量产型亡灵MK-II TT型

在第1话中主人公龙星所乘坐的机体。是在量产型亡灵MK-II的基础上搭载了T-LINK(念动力感知增幅装置),因此被称为“TT型”。背部的武器并不是传统量产型亡灵MK-II所配备的分离式导弹，而是用念动力来控制的粗齿锯。

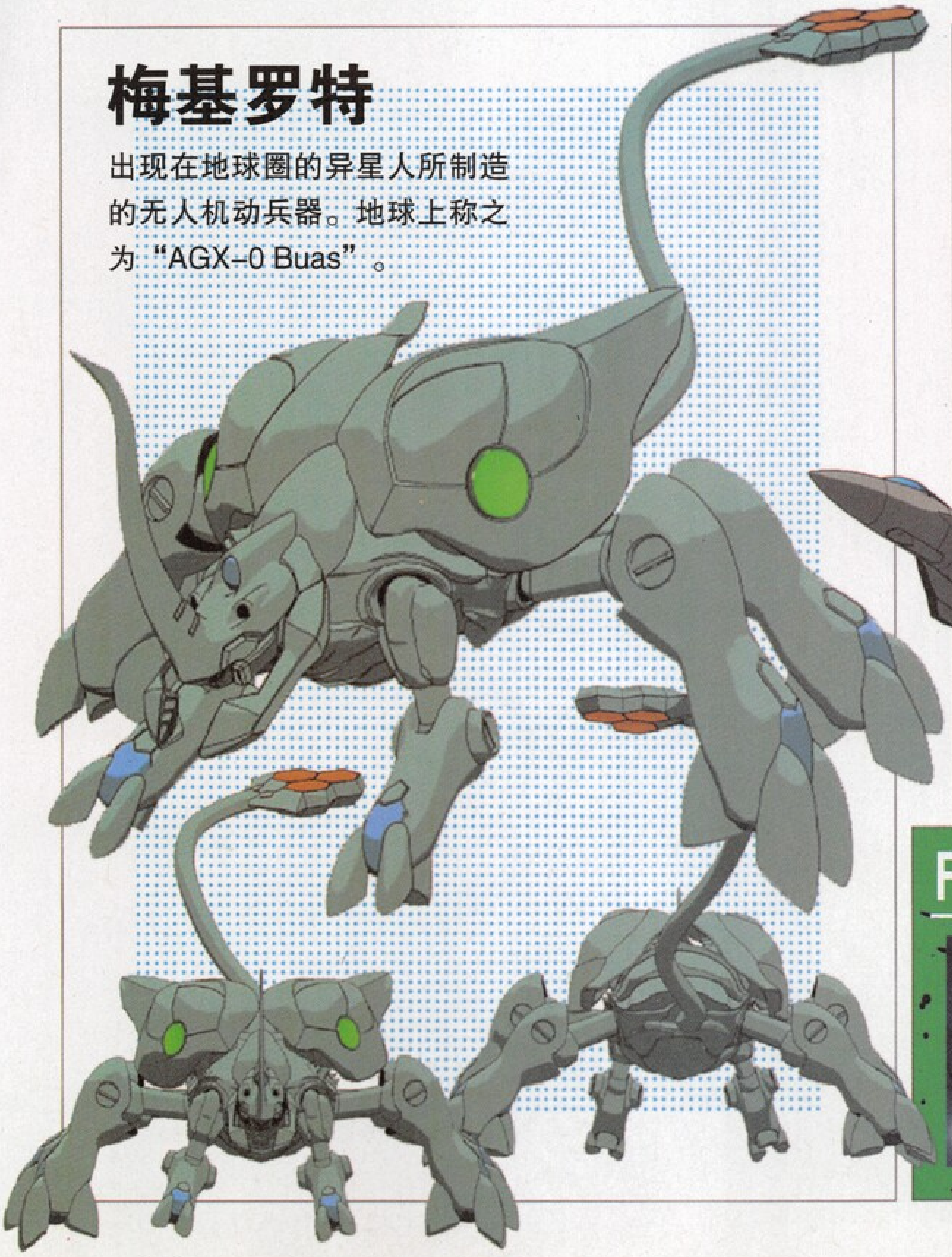




TT型共有3部，龙星所搭乘的是2号机。1号机的驾驶员是同属SRX战队的彩，3号机的驾驶员是ATX战队的布利特。

梅基罗特

出现在地球圈的异星人所制造的无人机动兵器。地球上称之为“AGX-0 Buas”。



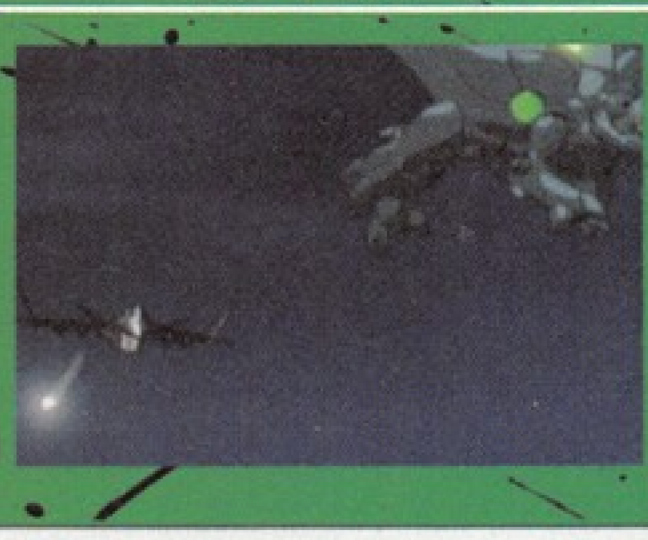
F-28

战斗机

地球联邦军在世界各地广泛使用的主力战斗机。主翼前端装配有垂直尾翼,机体前端装配有前尾翼，机动性很高。

F-28战斗机 对 梅基罗特

column



F-28迎击突然出现的梅基罗特。但是F-28只是普通的兵器，对于异星人的机动兵器来说不费吹灰之力就全军覆没了。

GESPENST启动！

夜晚的街道，迷之机动兵器『Buas』来袭。龙星为了保护楠叶，搭乘上了『量产型亡灵MK-II TT型』。在这熊熊燃烧的夜晚，白色的钢铁机体启动了。

RPT-007TT-2
GESPENST Mk-II
MASS PRODUCT MODEL Type-TT

Non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi"Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa"Virginal art/VOLKS"

觉醒的念动力

STAGE 02

龙星驾驶『量产型亡灵MK-II TT型』击落了一只Buas，但被继续出现的Buas所包围陷入苦战。随后，联邦军的凯少佐带领部队前来支援，不断地击落Buas。龙星对残存的Buas进行攻击，却发现TT型的右腕在落下时发生故障而无法使用。这时，念动兵器『T-LINK RIPPER』感应到了龙星的念动力，击落了Buas。一直在监视着这一切的英格拉姆少佐在战斗结束后突然出现在龙星面前，以“擅自驾驶量产型亡灵MK-II”为罪名拘捕了龙星，并提议以加入联邦军为条件消除罪名。踌躇的龙星为了保护自己的友人和母亲，毅然决然地加入了军队。

龙星觉醒的念动力！

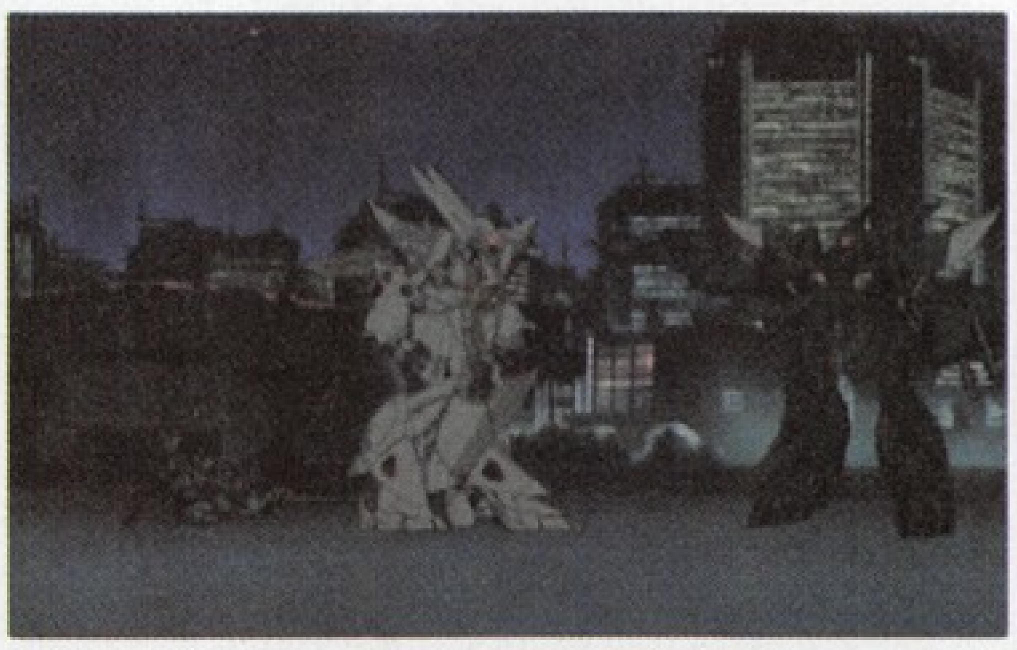
龙星陷入了险境。在这紧要关头突然出现了3部量产型亡灵MK-II救出了龙星。这3部机体是北村开少佐所率领的地球联邦军极东支部所属的“PT”部队。凯少佐合同伴以绝妙的配合不断击落了Buas，一下子扭转了龙星与Buas的形式。

联邦军的北村开少佐。拥有冷静的判断力和超群的作战能力。是一个了不起的驾驶员。

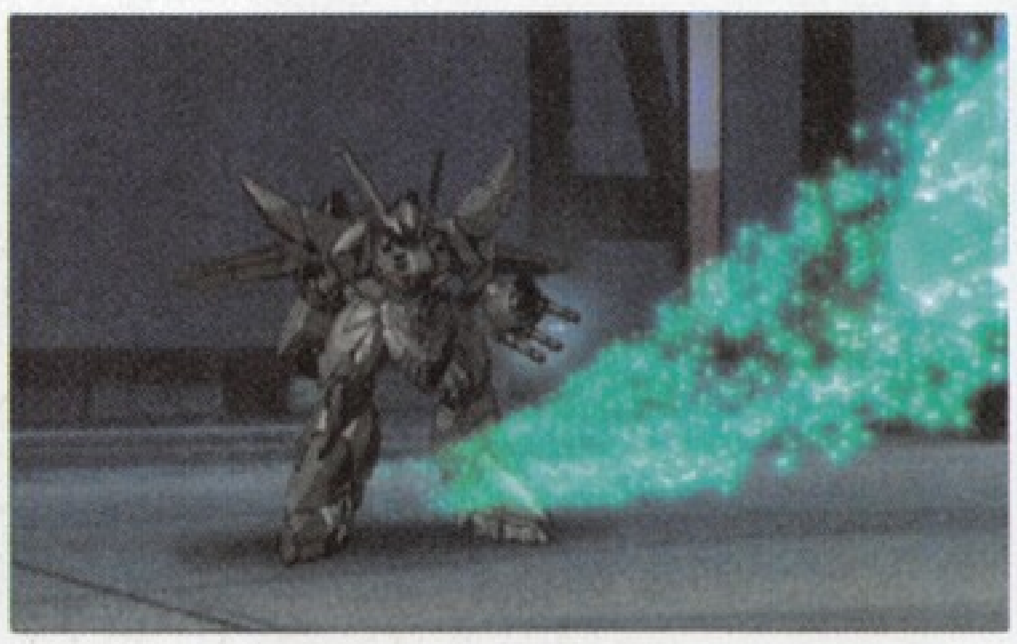
龙星发射的『T-LINK RIPPA』准确的命中目标，Buas变成了两半。

战斗结束后 ，楠叶从瓦砾中被救了出来。龙星担心楠叶，打算去医院照顾她，但是……

英格拉姆叫住了龙星，提议以加入联邦军为条件豁免他擅自使用量产型亡灵MK-II的罪名。龙星到底会怎么做呢?



由于龙星以未登录得身份驾驶着量产型亡灵MK-II，凯用枪指着龙星查看他得身份。

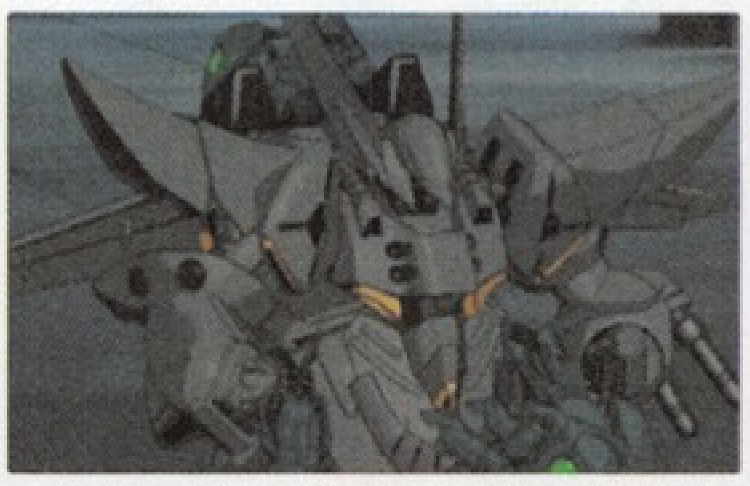


龙星胡乱的驾驶方式导致量产型亡灵MK-II的右腕受到破损。关键时刻，『T-LINK RIPPER』在龙星的念动力下发动了。

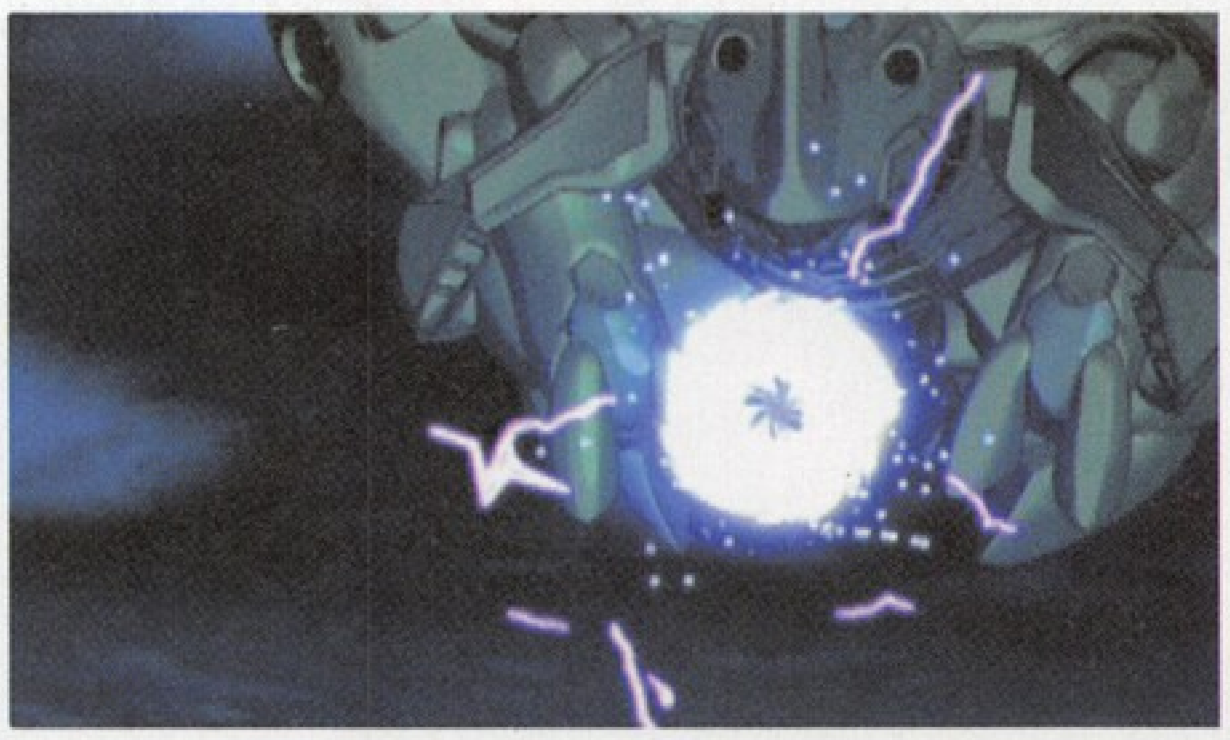
激突・机动兵器Buas

在『燃烧PT』全国大赛决赛中完胜龙星的中岛天山在Buas来袭时，从混乱的会场逃出避难。

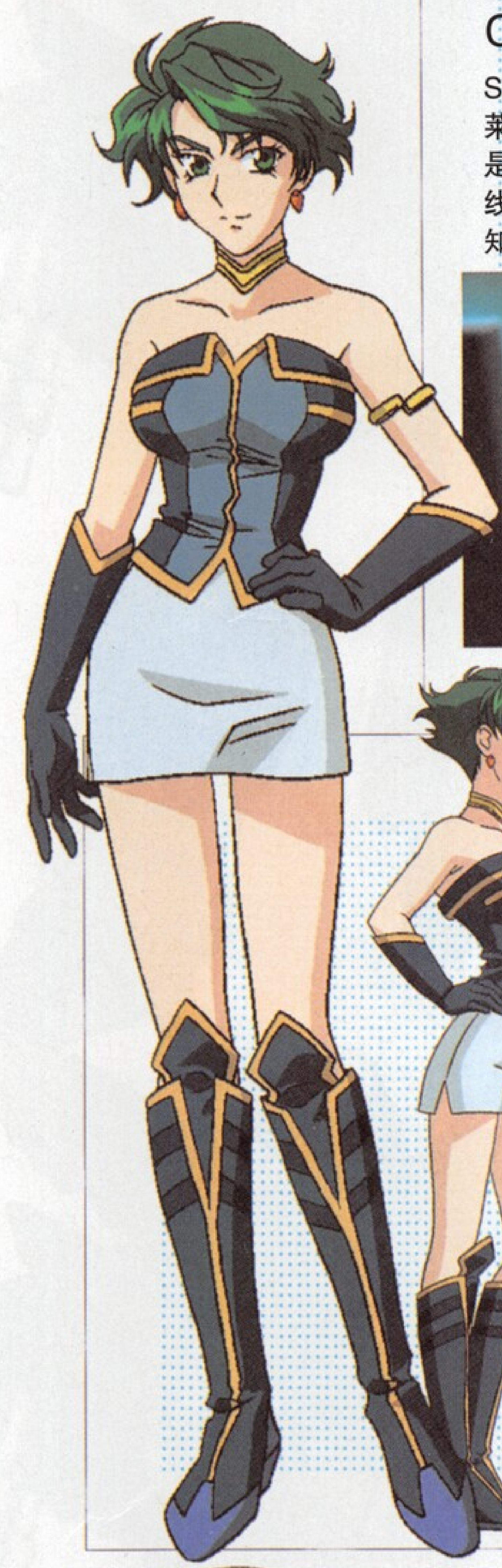
在避难的中岛天山出现了身着黑色西服和墨镜的迷之集团。他们到底是谁? 又有什么目的?



龙星虽然成功地击落了会场的Buas，但被后出现的Buas所包围而陷入了苦战。



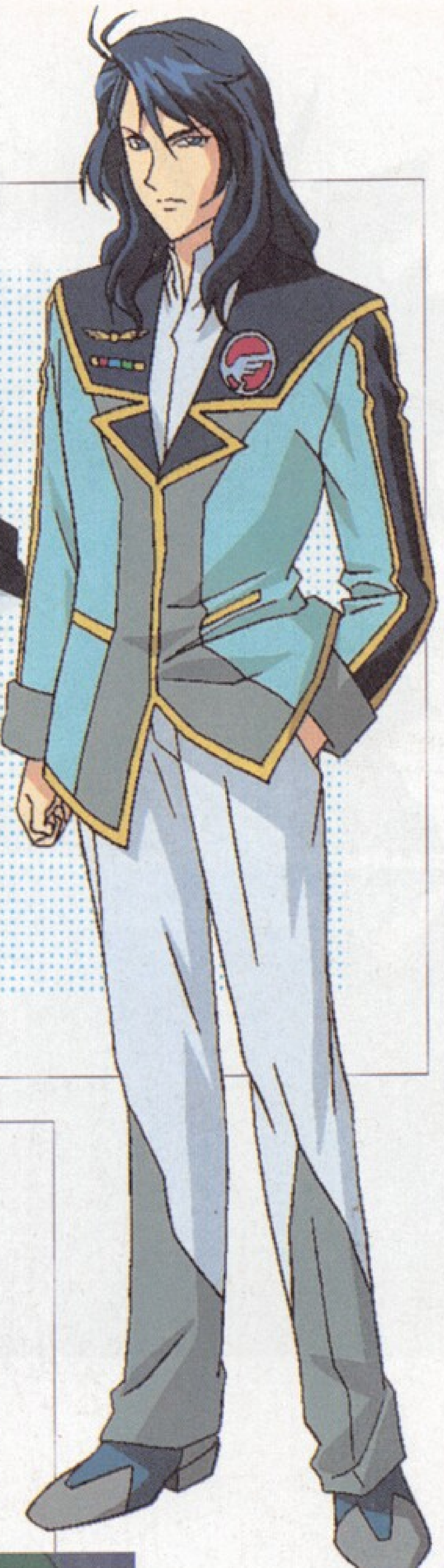
异星人的无人机动兵器Buas在机体前方形成能量球攻击龙星。



英格拉姆·布里斯肯

CV：古泽彻

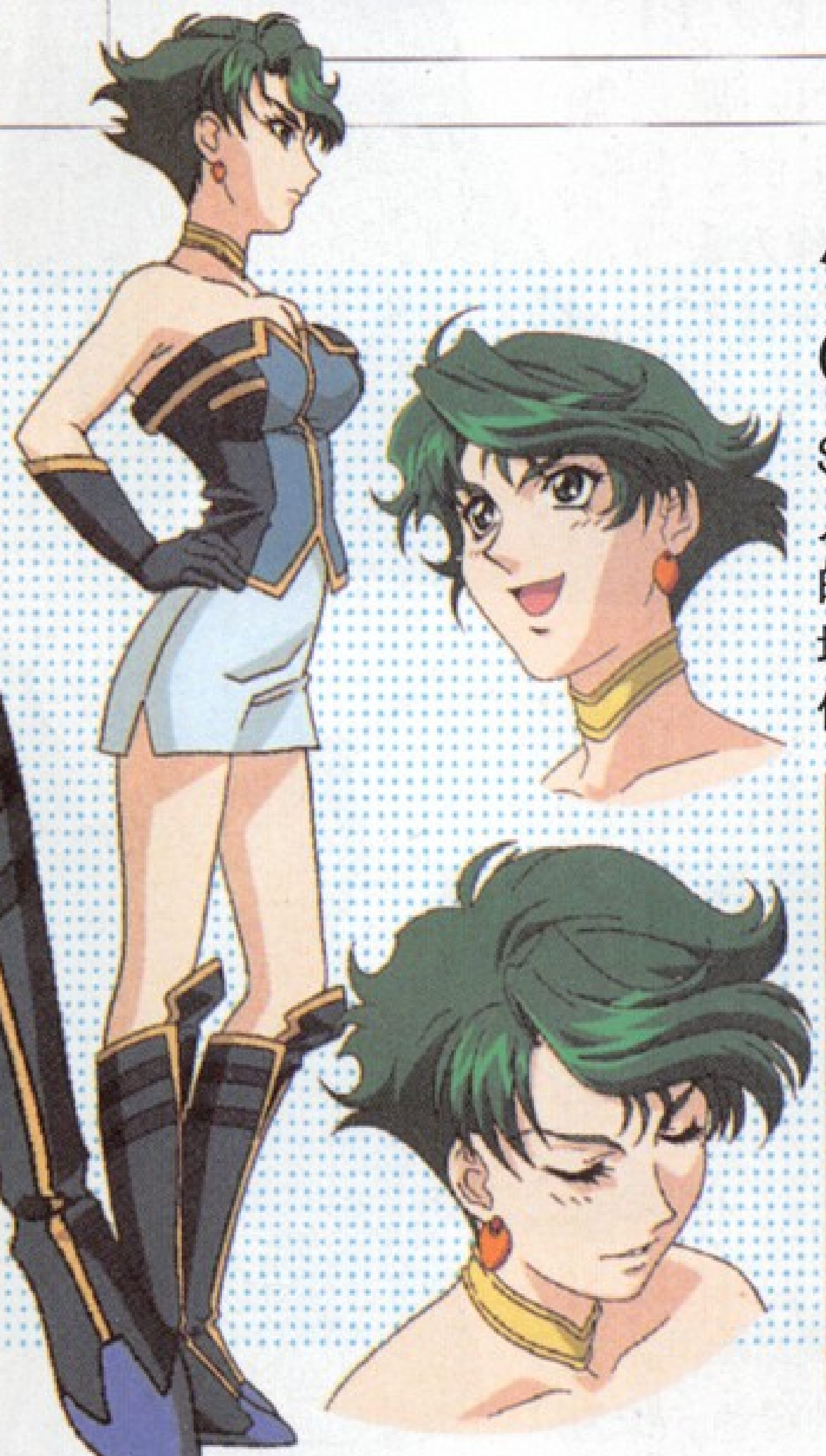
SRX的负责人，职位是少佐。是龙星，彩，莱的长官。EOT解析第一人。作为驾驶员也是一流的，有时也会亲自驾驶独行骑兵到前线作战。看起来非常冷峻，本来面目不为人知，迷一般的人物。



小林彩

CV：冬马由美

SRX战队的队长队长。原本并不是军队人员，但作为念动力者成为了SRX战队的队长。是开发了T-LINK系统(念动力增幅感知装置)的小林健三的女儿。曾作为被实验者参与系统的研究。



小林健三

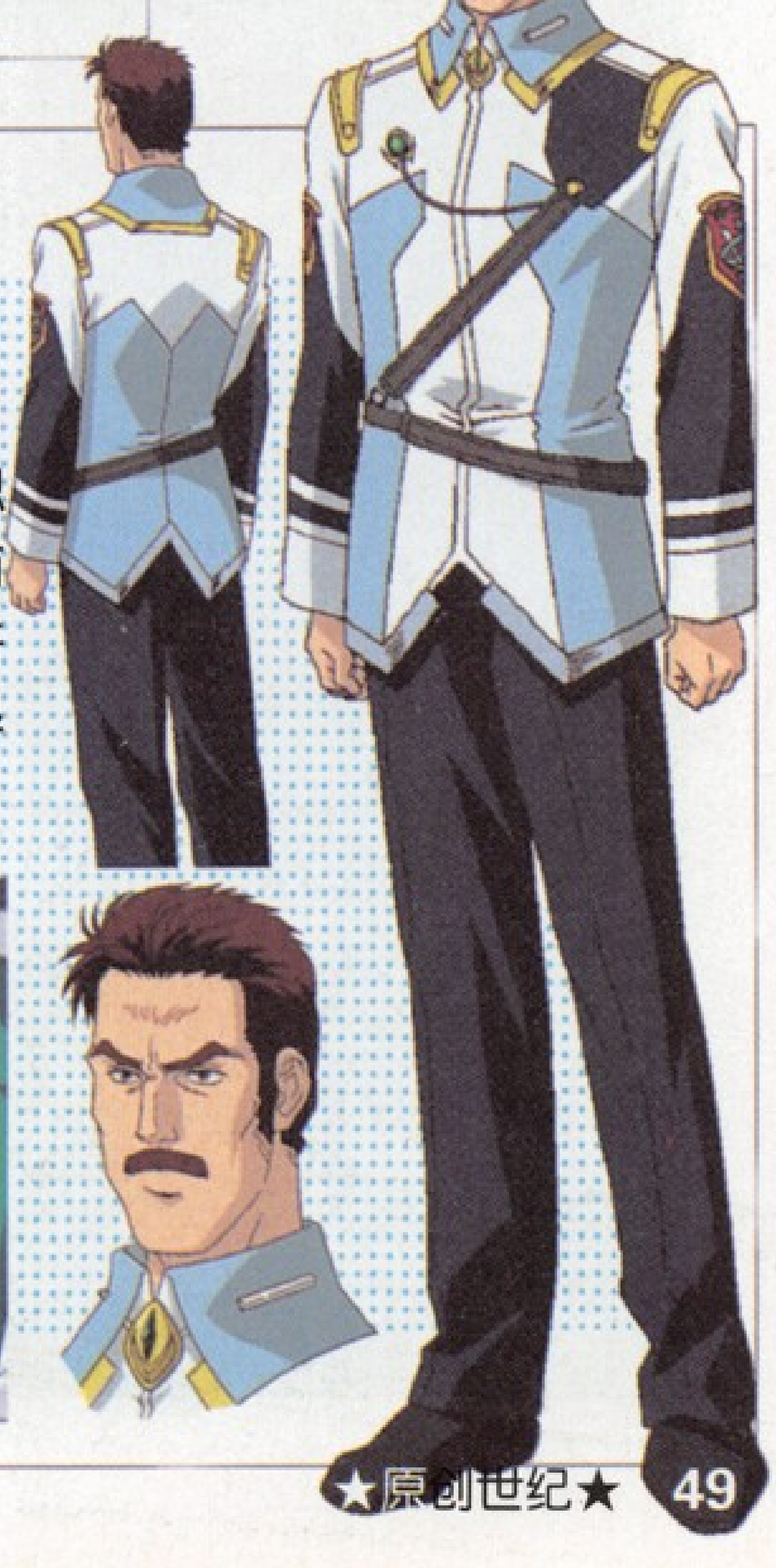
CV：麦人

SRX计划主要成员之一。T-LINK系统的开发者。被英格拉姆看中成为了项目专员。曾任职日本特殊脑医学研究所所长，但在界内被视为异类。彩的父亲。

北村开

CV：西前忠久

地球联邦军极东支部所属的驾驶员。职位是少佐。是PT部队的队长,由于严厉而被部下成为“鬼队长”。曾经所属于研究PT战斗技巧的『特殊战斗技巧教导队』。



PRT–007

量产型亡灵MK–II

全高 21.2M　总重量 69.1T

地球联邦军规定采用的量产型PT。拥有十足的战斗力,可以与异星人的『AGX–0 Buas』对抗。原本打算作为联邦军的主力兵器进行量产，但由于诸多原因导致生产缓慢,目前数量不多。

PRT–007

量产型亡灵MK–II

北村开搭乘机

全高 21.2M

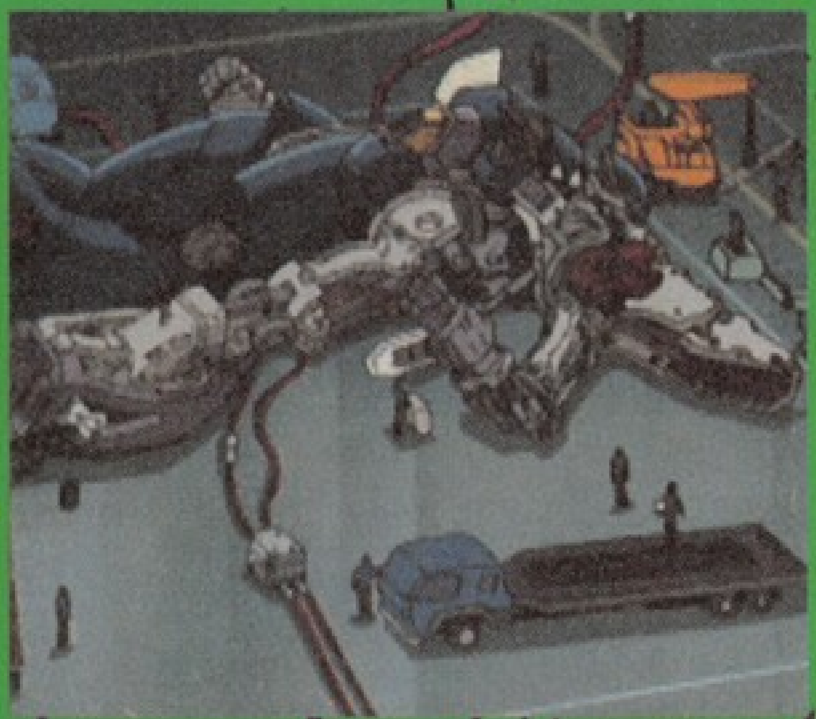
总重量 69.1T

北村开的专用量产型亡灵MK–II。机体颜色涂装为凯少佐喜欢的绿色。作为队长，在机体颜色上要有别于普通驾驶员的蓝色。

武器和通常的量产型亡灵MK–II相同，装备有机关枪或是分离式导弹。由优秀的凯少佐驾驶常常取得骄人的战果。

column

独行骑兵是什么？



所谓的“独行骑兵PersonalTrooper”就是地球联邦军为了对抗异星人的机动兵器，由设立在月球表面的工厂『毛氏工业』所开发的人形机动兵器。量产型亡灵MK–II就是“独行骑兵”系列最初的机体。

RPT-007TT-2
GESPENST Mk-II MASS PRODUCT MODEL TYPE-TT

龙星初次驾驶的白色钢铁亡灵

亡灵系列的多变化特点在模型中也得到了体现

地球联邦军的主力机体——量产型亡灵MK-II。特征是肩部装甲的前端涂装为白色。

STAGE 03

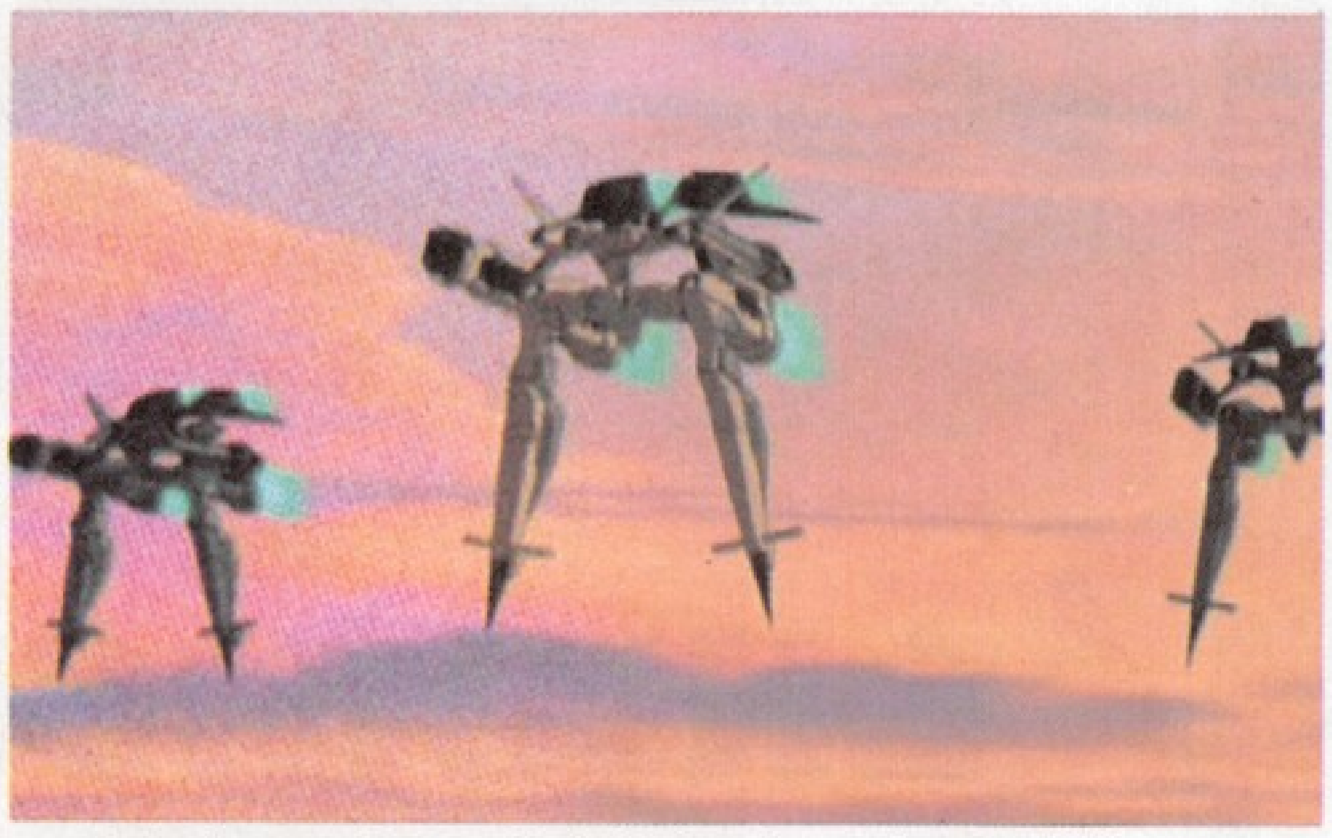
第三个男人

龙星和彩所属的SRX小队第三个队员莱迪斯·F·布拉修塔少尉前来赴任。莱并不是向龙星和彩那样的念动力者，但也是一位优秀的驾驶员。SRX战队在三名队员集结后开始了正式的模拟展训练，在联邦军的演习场和坦克进行训练。龙星轻视了作为对手的坦克，毫无防备地进行独自突击，结果遭到了重创，以SRX战队地失败结束了训练。晚上龙星回到基地后遭到了坦克队队员地挑衅，莱和坦克队队长哈鲁玛及时制止了他们，不过龙星由此明白了自己的不成熟之处。另一方面，在『燃烧PT』决赛中获得胜利的中岛天山成为了DC（神圣十字军）的驾驶员，并奉命侦察伊豆近海……

结成SRX小队！

回到基地的龙星遭到坦克队队员的挑衅，比起挨打的痛楚，自己的不成熟更让他感到痛苦。

在英格拉姆的办公室里，他和彩一起迎接SRX战队的第三个队员——莱。



DC的主力兵器『里昂』在海上飞行。『里昂』上搭载着被称为『特拉斯推进器』的重力操控装置，可以进行单独飞行。

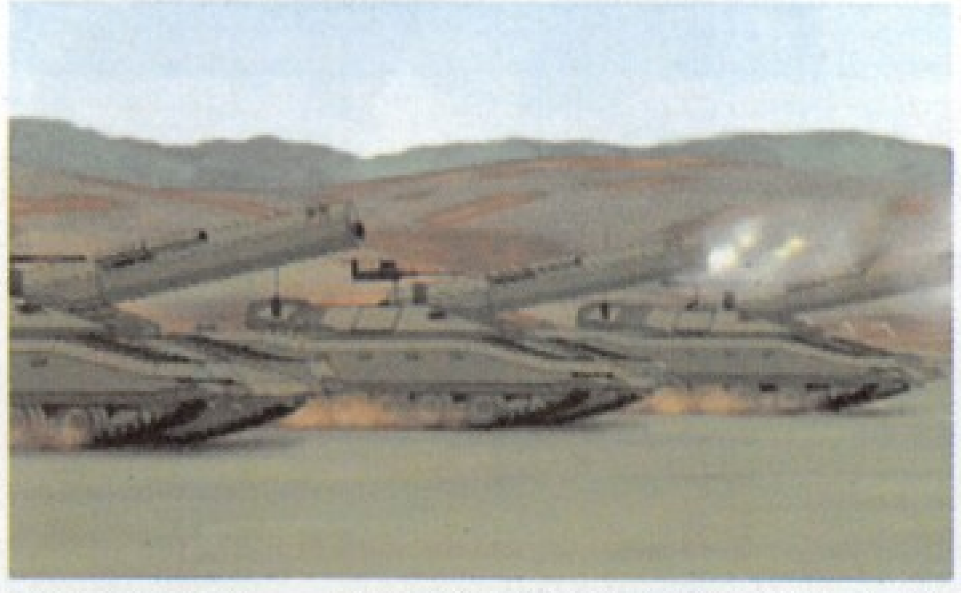
SRX战队的最后一人——莱，到地球联邦军极东支部赴任。作为驾驶员的他曾遭遇过重大的事故。

F-28是『里昂』的模拟战对手。『里昂』与战斗机以及能够飞行的兵器进行对决。

在演习场初次使用实机进行模拟战训练。龙星无视队伍战术独自前进，打乱了部署。

龙星在基地内用模拟训练设备进行亡灵的操控训练，获得了很高的分数。

『里昂』部队和t天山所驾驶的『里昂』汇合。天山以超凡的驾驶技术不断地击落F-28。



战车队在统一的指挥下以高超的团队合作击败了龙星，SRX战队最终败北。

龙星和彩在模拟训练中见识了莱的战斗能力。莱作为驾驶员的技术超乎了龙星的想象。

天山在使用实际机体的战斗中也以游戏的感觉进行破坏。但是他的实力是不容置疑的。

STAGE 03

column

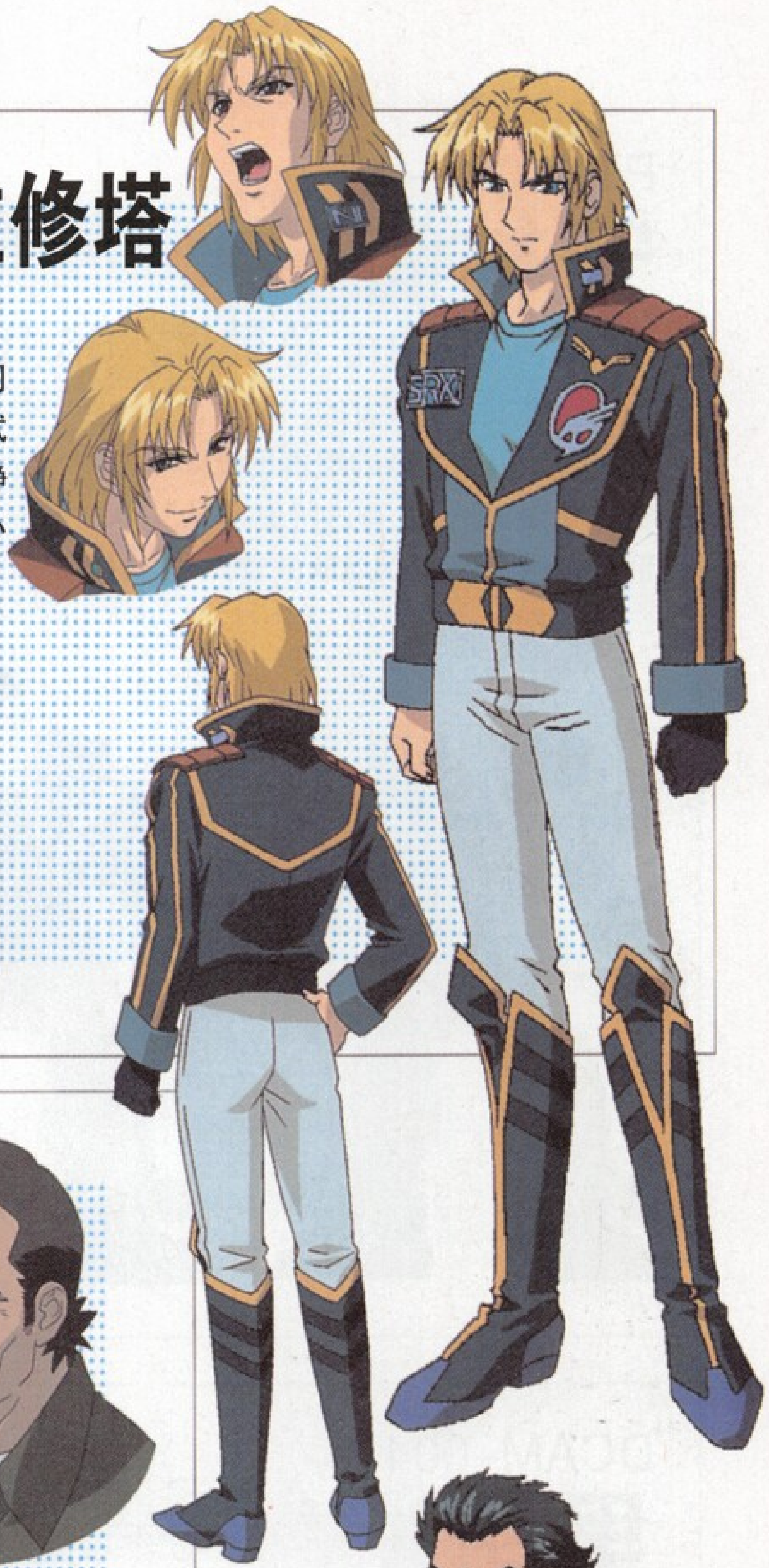
莱的过去

在第3话开头讲述了莱在分配到SRX战队前，在试作机启动实验中遭遇了事故。作为试验场地的月球表面的“锝”基地也因此而毁灭。

莱迪斯·F·布拉修塔

CV：置鲇龙太郎

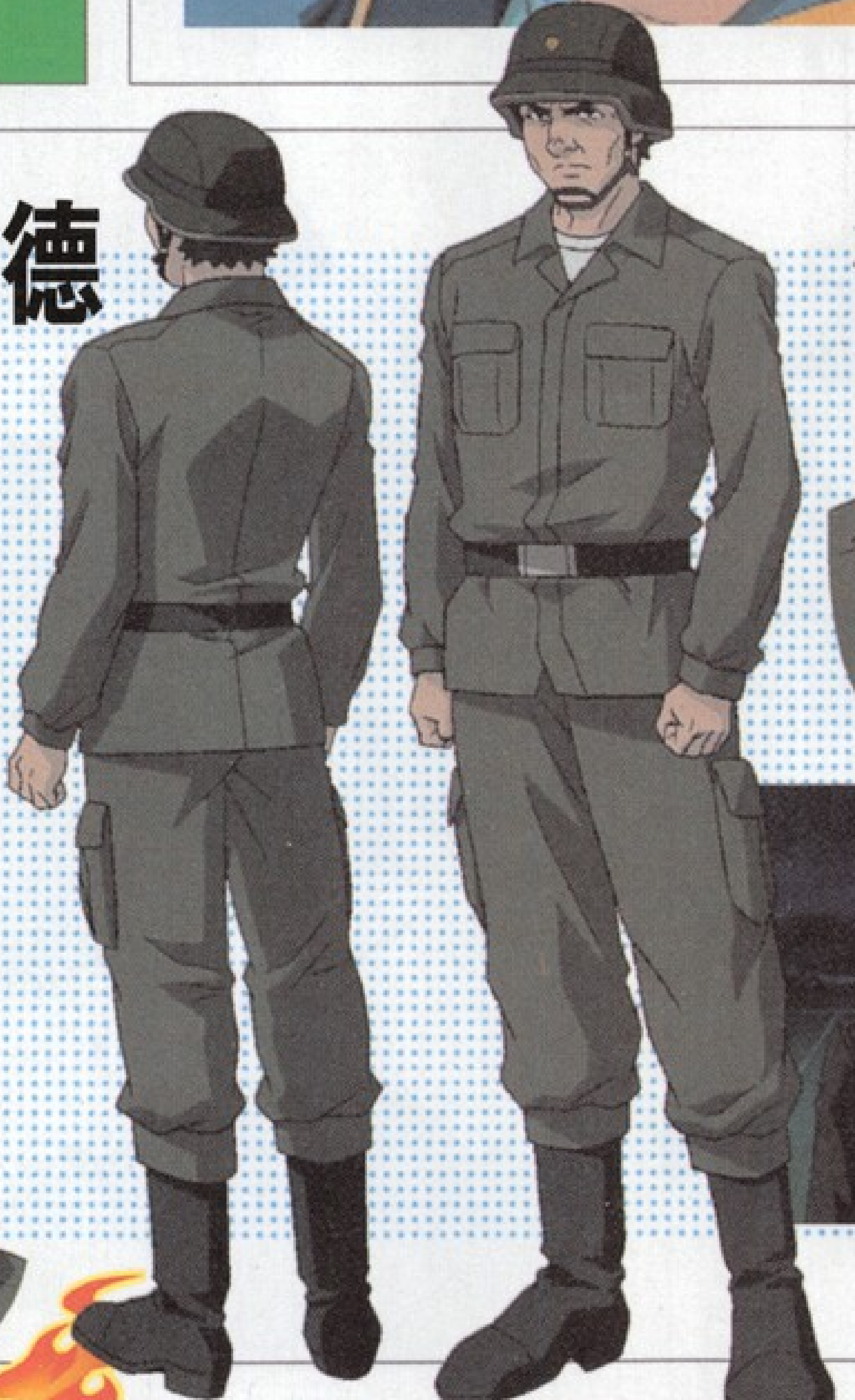
SRX战队所属的驾驶员。级别实少尉。是名门布拉修塔家出身，一流的驾驶员。由于以前锝试作机实验事故而是去了左手，现在是义肢。冷静而沉着，但有些喜欢讽刺人。很少向别人敞开心扉。现在和家庭处于断绝关系的状态。



哈鲁玛·基德

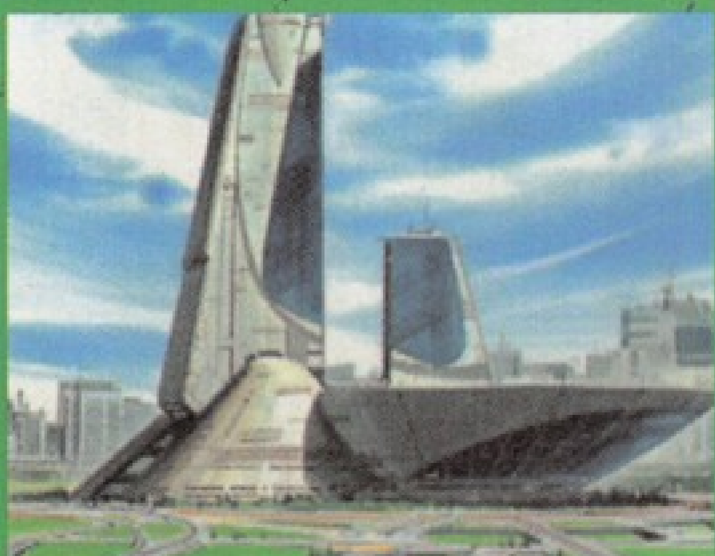
CV：中多和宏

哈鲁坦克队队长。在与SRX战队进行德模拟训练战中以高超德指挥能力战胜了驾驶亡灵MK–II TT型的龙星。严格而率直的军人，对无视现实状况，以游戏的感觉进行战斗的龙星进行了警告。



column

EOTI机关

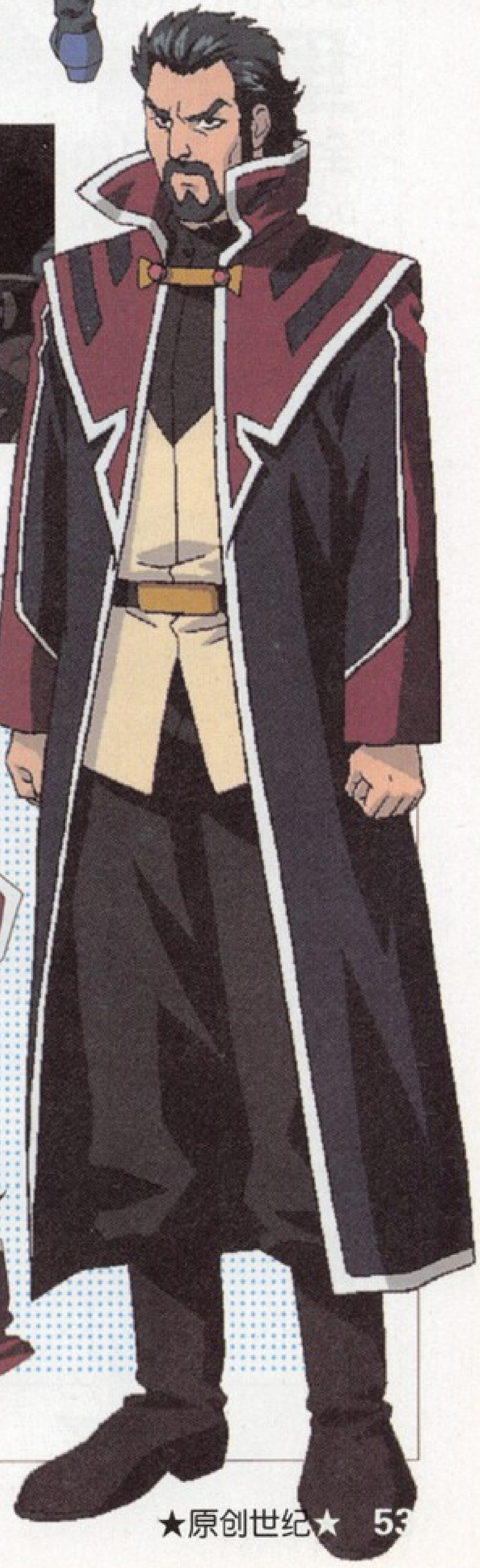


EOTI机关是DC的前身。在负责人比安·索鲁塔克博士的领导下，对封印在陨石『陨石3』的EOT进行解析。并把得到了先进科学技术运用到DC的军事力量上。

比安·索鲁塔克

CV：饭冢昭三

DC的总帅。机器人工学的天才科学家，在『METEO3』落下后成为了EOT研究机关『EOTI机关』的负责人。在研究EOT的过程中发现了地球外生命体要侵略地球的企图。他并不依附毫无毅力的地球联邦军，独自组建了DC军作为对抗异星人的手段。是一个拥有高尚理想重情义的人。

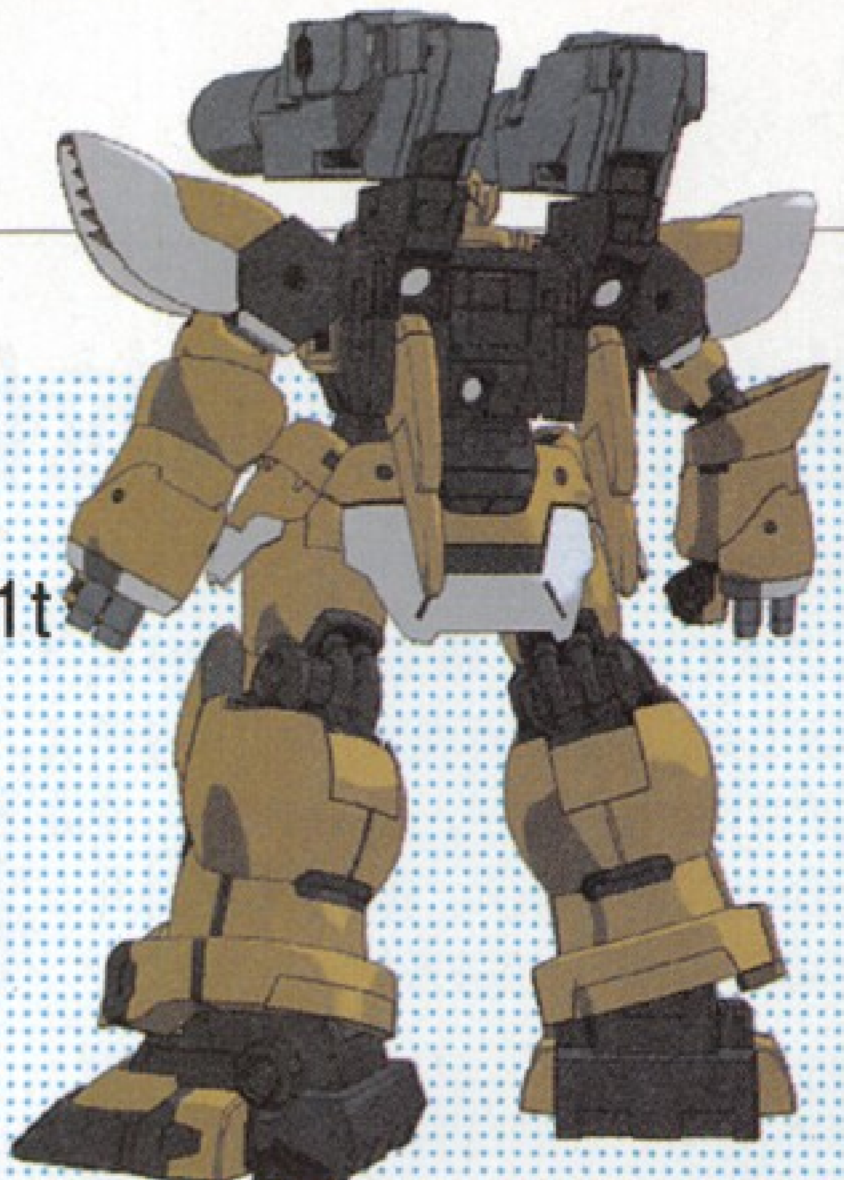


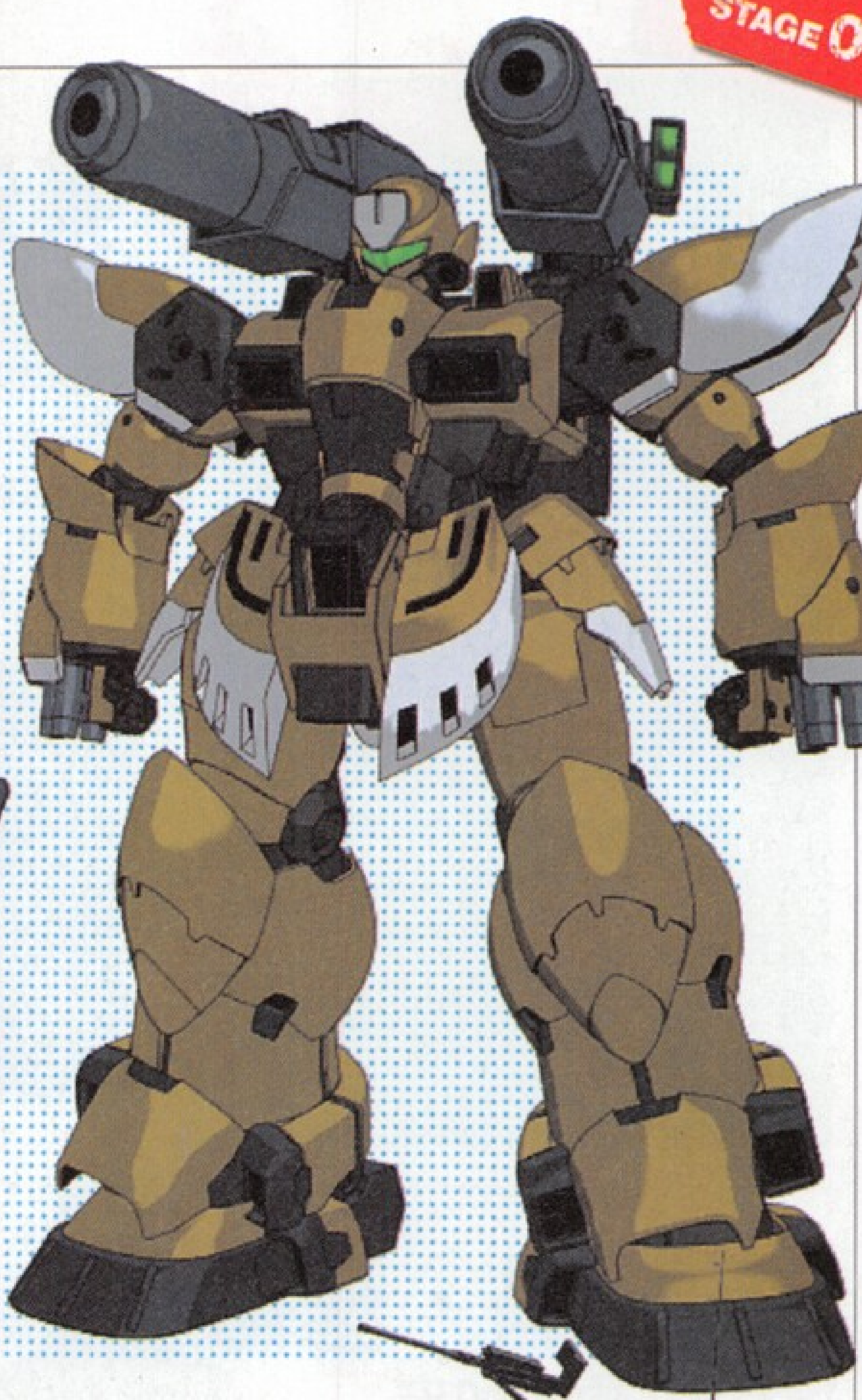
PTX-004-01

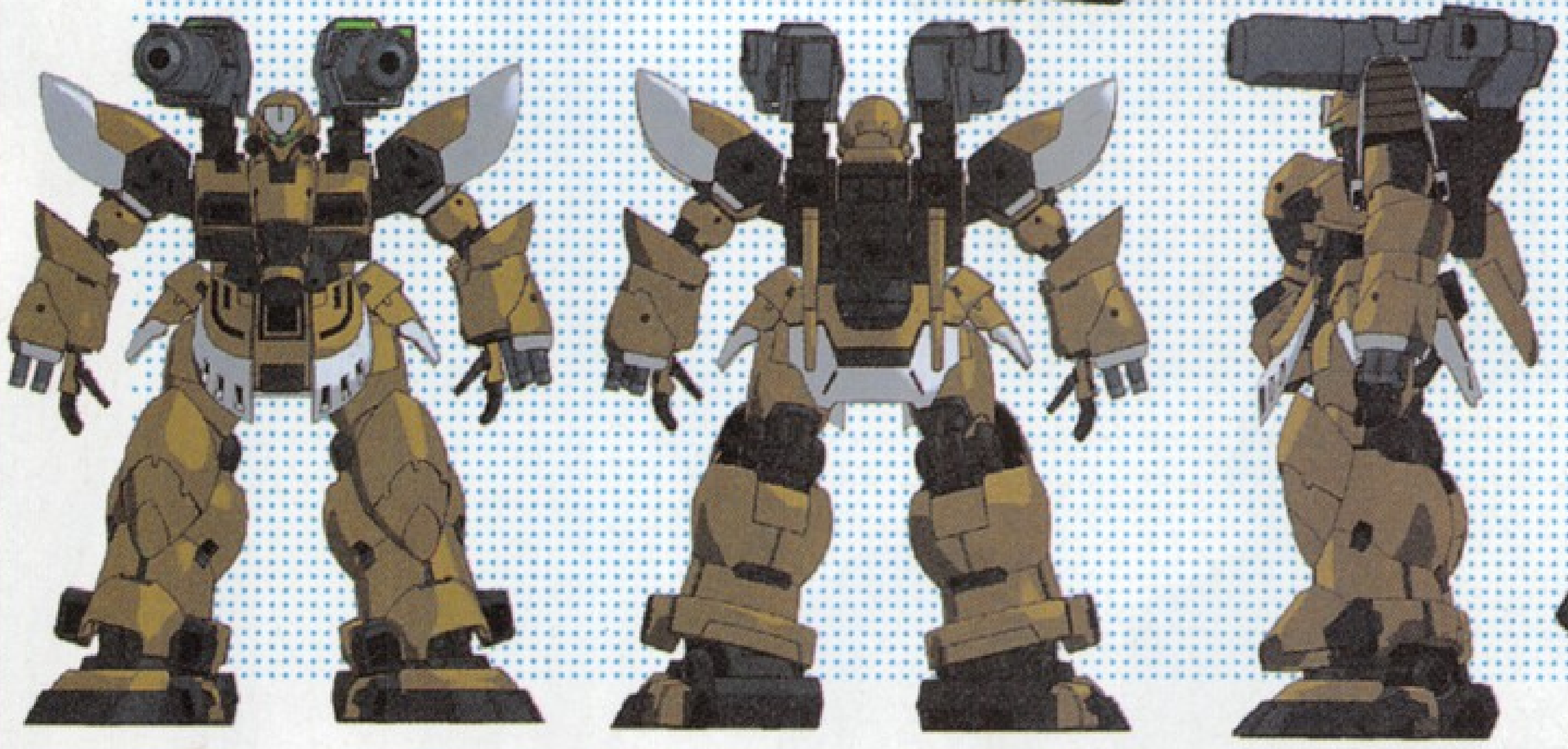
守林者

全高：20.4m 总重量：86.1t

『毛氏重工』所开发的，初代亡灵的后续机种，重武装型的炮击用机体。试作机一共由3部，没有进行量产。其中一部分配给隶属SRX战队的雷。





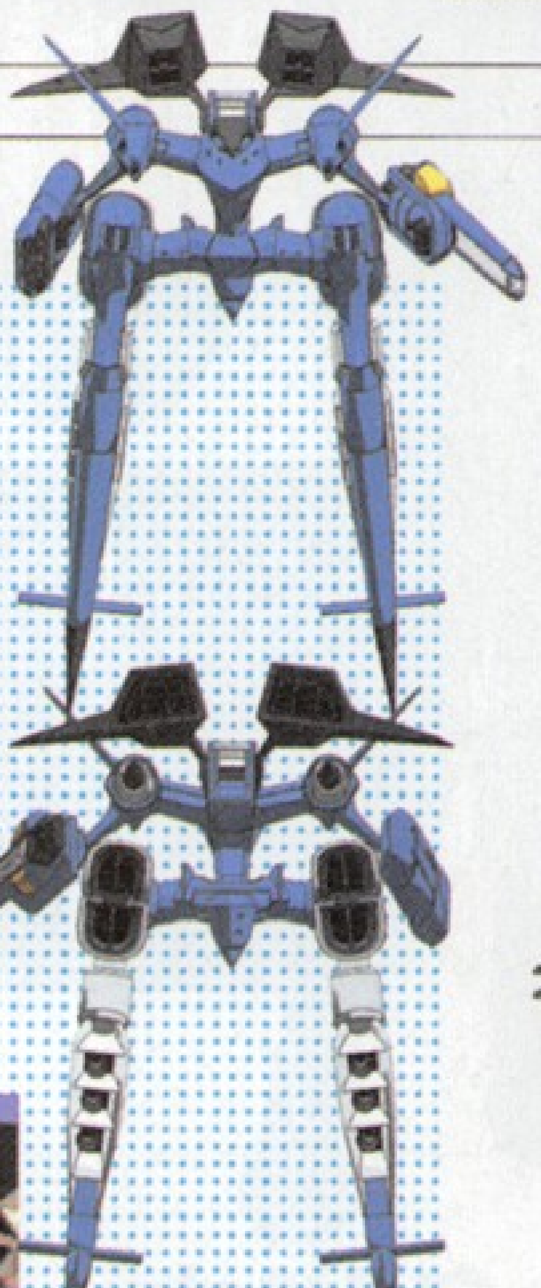


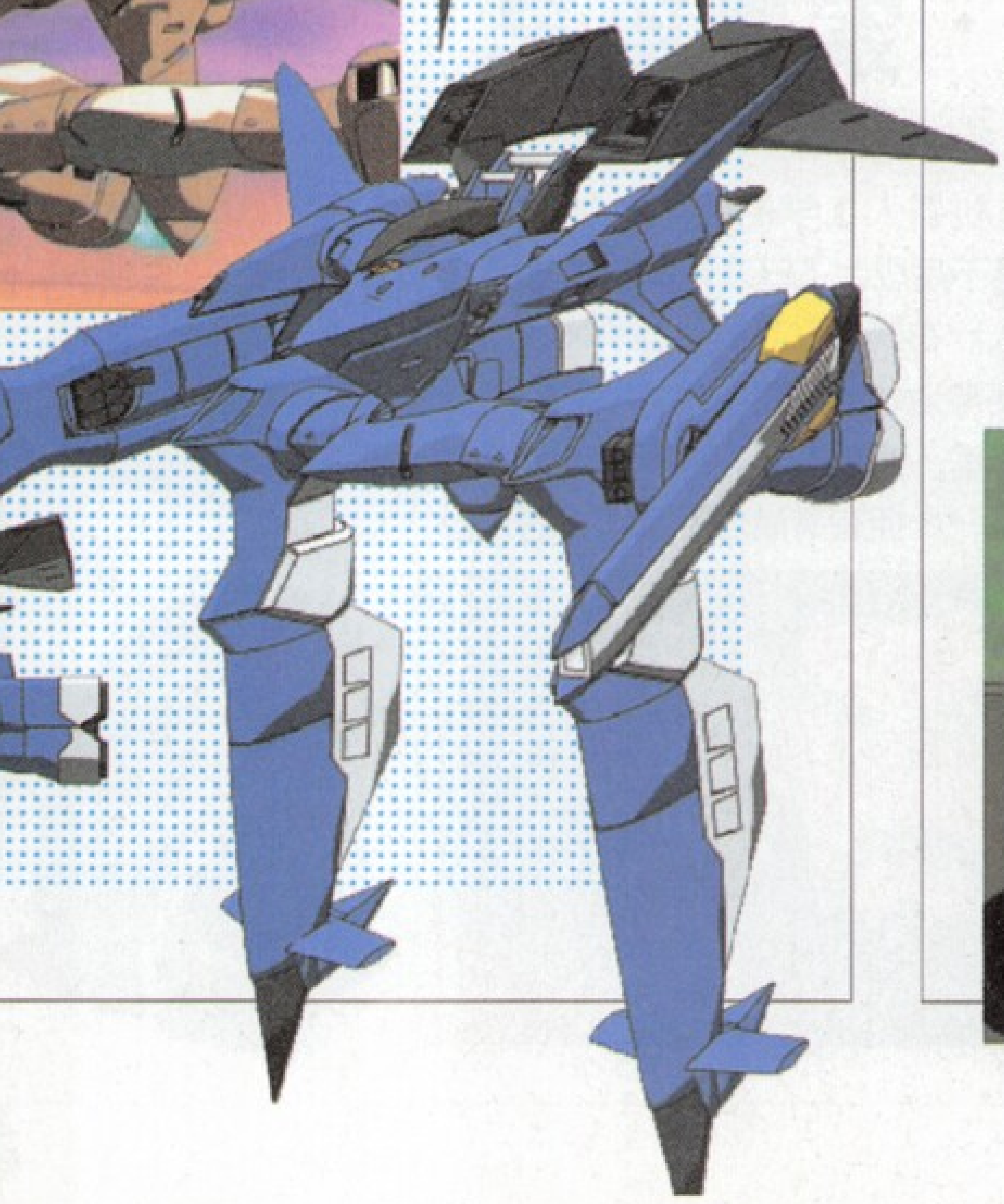
DCAM-004

里昂

全高：20.1m 总重量：32.9t

DC的主力机动兵器。搭载了『特拉斯推进器』（分离重力质量・惯性质量的高效率反动推进装置）。可以进行单独的大气层内飞行。在这一点上可以说比联邦军的『独行骑兵』还要优秀。机体是以伊斯鲁其重工所开发的F-28战斗机为原型而开发的。





82式战车 **坦克**

地球联邦军机动支部所使用的主力战车。外观延续了传统造型，是陆战兵器的主力军。在『独行骑兵』已经成为主力军的现在被归结为“旧兵器”。但是哈鲁玛队长在模拟战中证明了坦克战车依旧可以发挥充足的作用。

PTX-004-01 SCHUTZWALD

PTX-004-01 守林者

雷所乘坐的机体。炮击用的机体，厚重感十足。在继承亡灵血统的前提下,转生为全新的机体。主武器双·粒子加农炮给人留下了深刻的印象。

孤高的炮击手

守林者

GRANZON

古兰森

DC（EOTI机关）所发开的究级机体。搭乘者是白河愁博士。这苍蓝色的机体显得异常神秘。

苍兰的魔神

RPT-007TT-2
GESPENST Mk-II
MASS PRODUCT MODEL Type-TT

Non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi"Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa"Virginal art/VOLKS"

PTX-004-01
SCHUTZWALD

Non scale full action figure
sculpted by Okiharu Hirai"Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa"Virginal art/VOLKS"

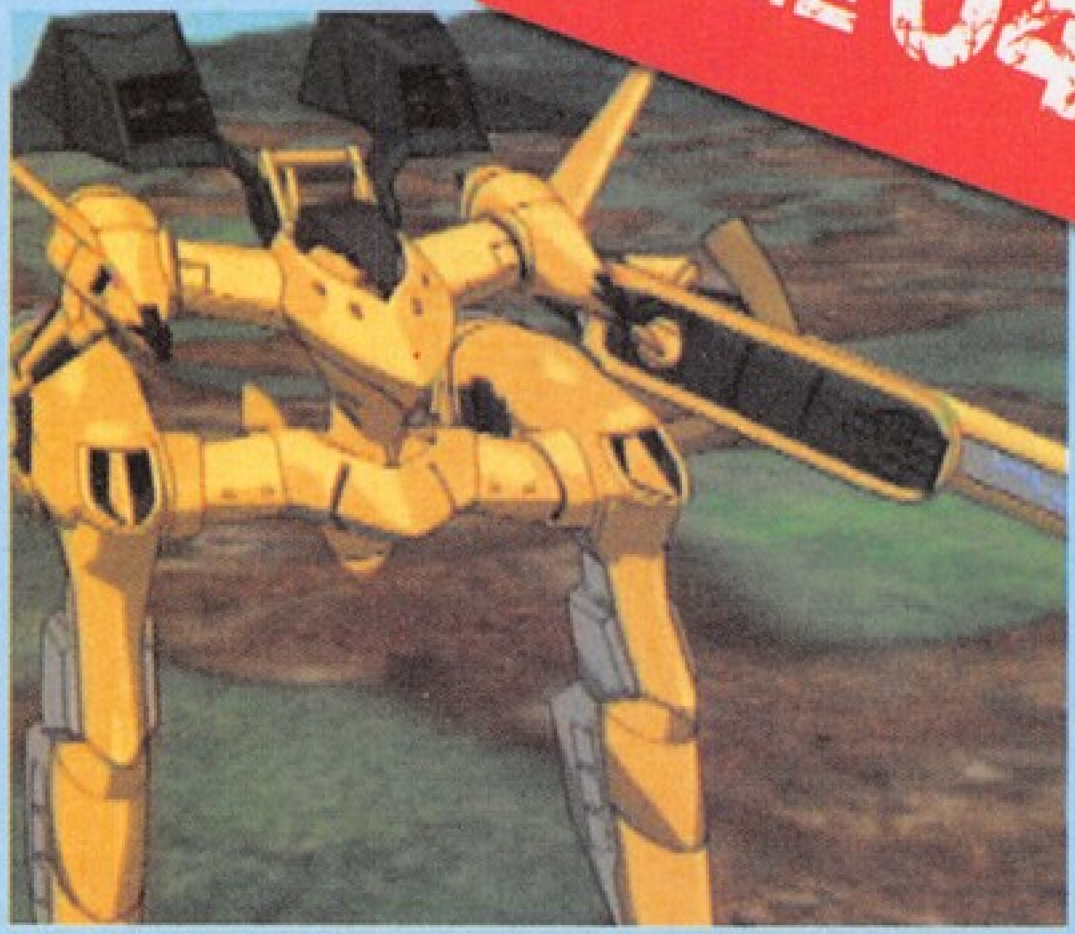
最初的模拟战斗训练！SRX小队出击

雷加入战队，三个人集结后第一次进行了模拟战训练。对手是哈鲁玛队长所率领的战车部队。龙星信心十足，但由于他的擅自行动使得战队的部署全被打乱……

灾难之翼

STAGE 04

SRX战队为了演习闲着水鸟岛进发。作战对手还是上次的哈鲁玛坦克队。SRX战队到达指定地点后突然发生了紧急情况——联邦军的运输机受到不明飞机的攻击。机上装载的是最新的『独行骑兵』……攻击运输机的是天山所驾驶的『里昂』。随后，天山把攻击对象转移向水鸟岛的坦克队。龙星和雷急忙赶去救助坦克队,但是F-32战斗机挡住了去路。雷独自迎战F-32，龙星向着坦克队继续前进。天山像玩游戏一样破坏坦克，并且紧追孤身一人的哈鲁玛队长。在这千钧一发之际，龙星所驾驶的亡灵Mk-II赶到！和前来职员的彩以及雷一起击退了天山。



谜之飞行机动兵器出现

回顾今天的战斗，英格拉姆举出了SRX战队的不足之处。不过还是安慰彩："今天的战斗还算不错。"

彩作为队长是去了信心，但是听了英格拉姆的话又充满了干劲。

哈鲁玛队长向龙星感谢救命之恩。但是龙星依旧自责没有救出更多的人。这时哈鲁玛用言语对龙星进行了激励。

龙星还没有作为士兵的心理准备。但是通过哈鲁玛的话他多少明白了一点战斗的意义。

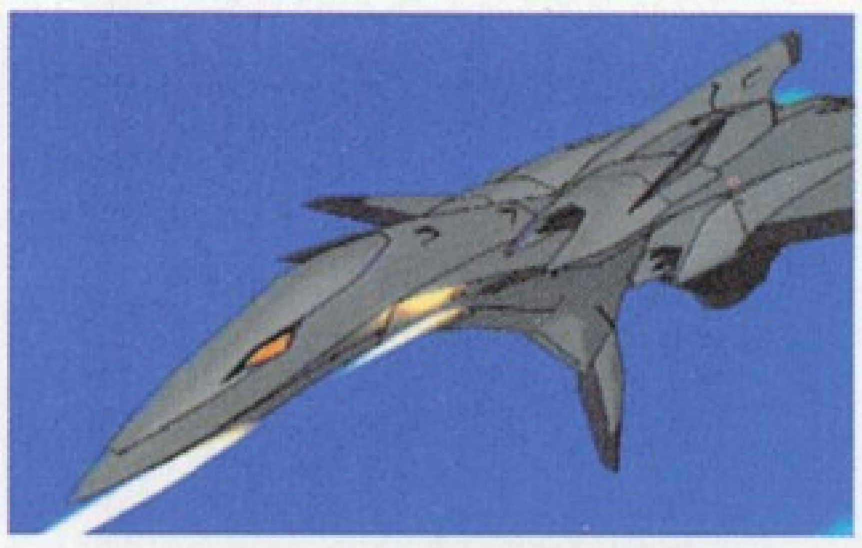
雷判断出移动速度慢的守林者来不及支援友军，于是便独自留下迎击F-32，掩护龙星去救援坦克队。

中岛天山以游戏的感觉破坏坦克，好像很乐在其中。飞行兵器『里昂』与地上兵器坦克的战争从一开始就分出了胜负。

为了救助同伴，哈鲁玛队长孤身一人引开了天山所驾驶的『里昂』。龙星挺身而出挡住了天山的攻击，亡灵的左腕受到了破坏。但是在彩和雷的支援下成功击退了天山。

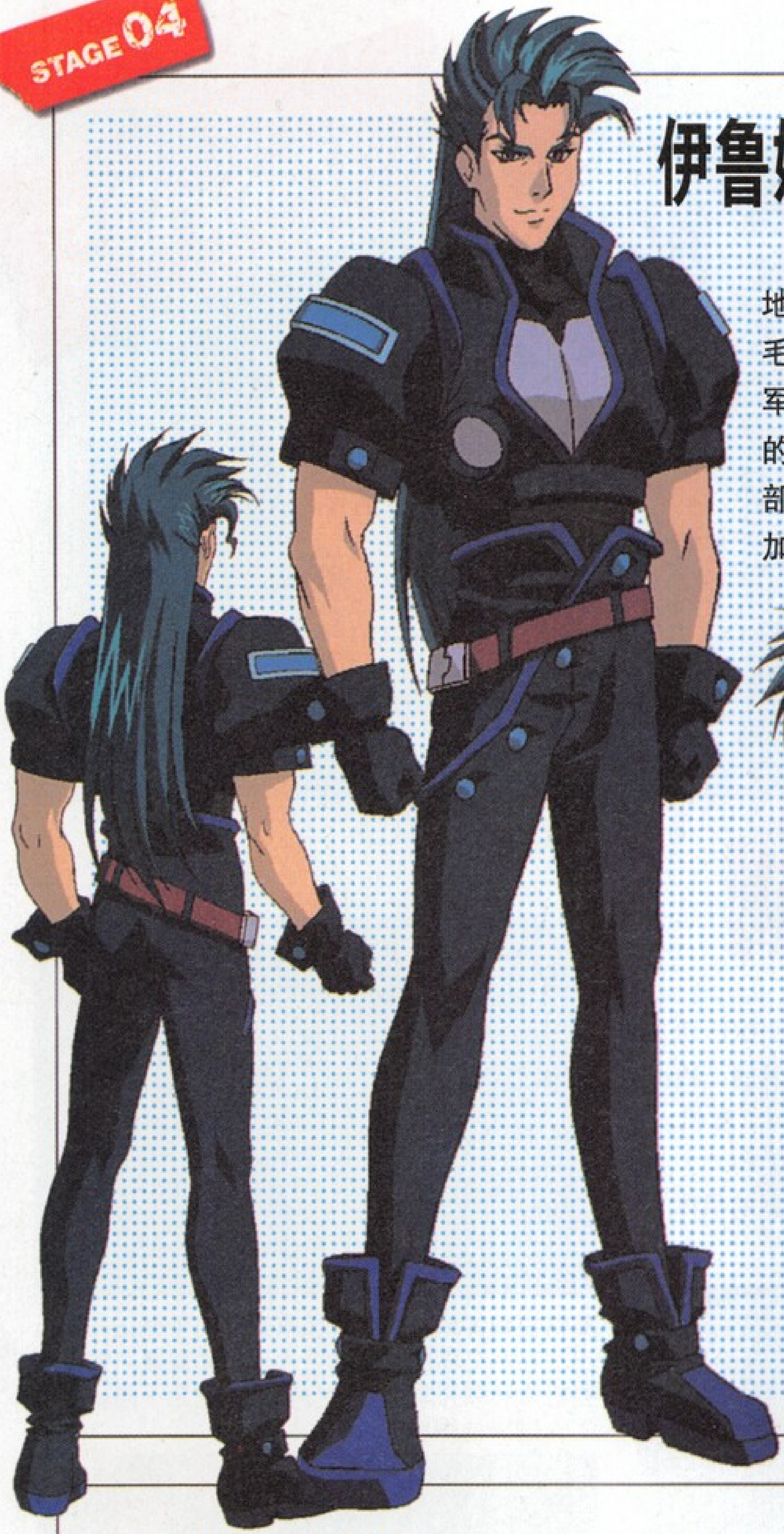
特倍斯特・候卡少佐向着日本的伊豆近海出发进行侦察任务。比安博士为什么在DC正式崛起前的这个敏感时期下达这种命令呢?

SRX战队在伊豆近海的水鸟岛进行演习。突然，友军的运输机发生了紧急情况。



袭击友军运输机的是最新型战斗机F-32。F-32开始向龙星他们发动攻击。

龙星驾驶着亡灵陷入了与F-32的苦战。始终无法接近友军，时间就这样慢慢流逝。



伊鲁姆卡鲁德·卡萨哈拉
CV：崛内贤雄

地球联邦军德驾驶员。原本想进入毛氏工厂，但是因故回到了联邦军。级别是中尉。是个不折不扣的花花公子。曾经是英格拉姆的部下。是特殊人形机动兵器『古伦加斯特』德驾驶员。

特倍斯特·候卡
CV：中博史

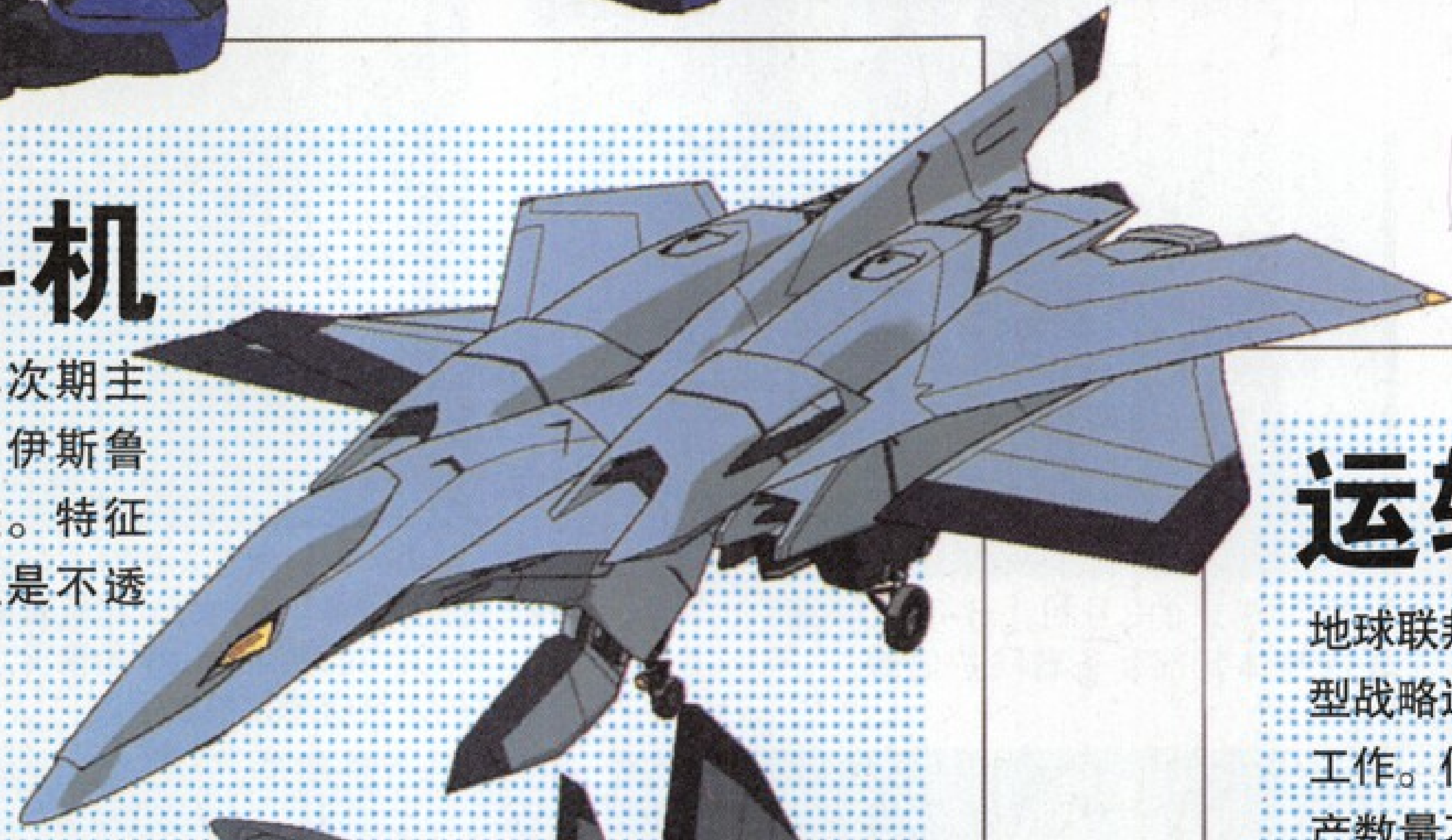
从克罗尼统合军转到DC的战斗指挥官。级别史少佐。不爱说话但充满激情的职业军人。特殊战斗指导队出身。

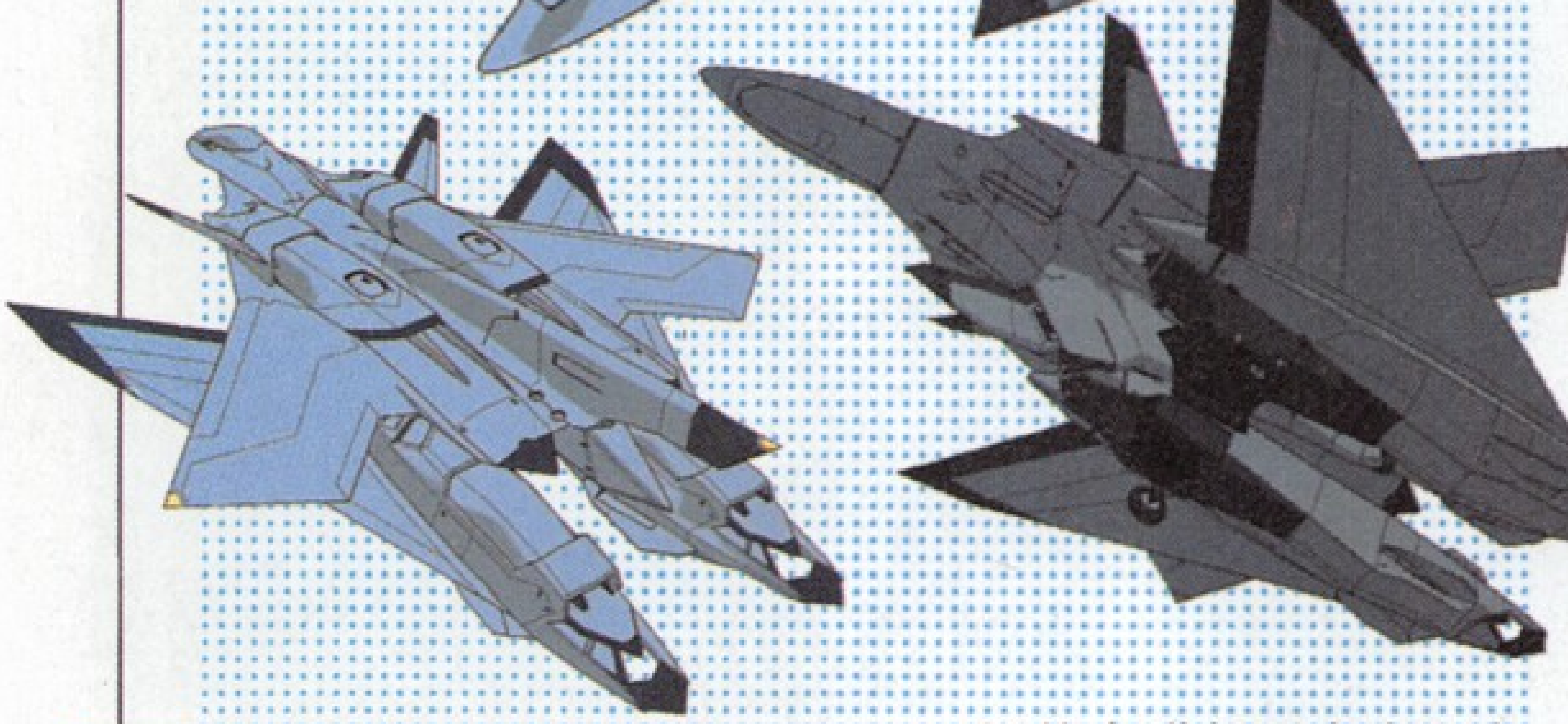
阿德拉·寇
CV：山下启介

DC德副总帅。优秀德科学家，狡猾的老人。怀有有别于DC理念的野心，为此相中了天山等人。

F–32
战斗机

地球联邦军次期主力战斗机。伊斯鲁其重工制造。特征是驾驶舱盖是不透明的。

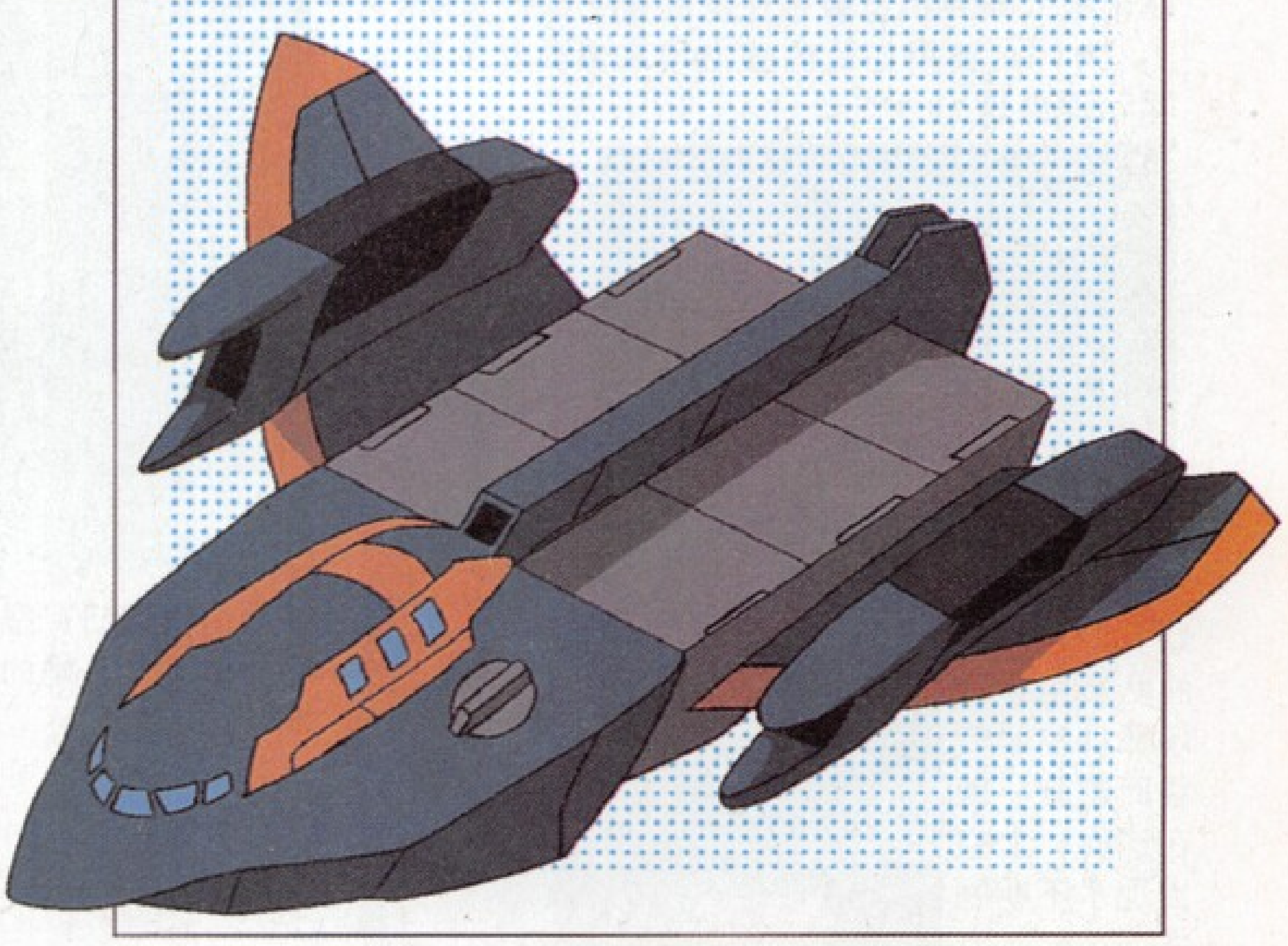




即使在联邦军内也只有少数配备。最新锐的战斗机。作为DC的武器配备大概是由于伊斯鲁其重工偏向于DC的关系。

运输机

地球联邦军记忆克罗尼统合军所使用的大型战略运输机。可以进行大气层外的运输工作。使用极为方便，但由于构造复杂生产数量不多。



远方的来客

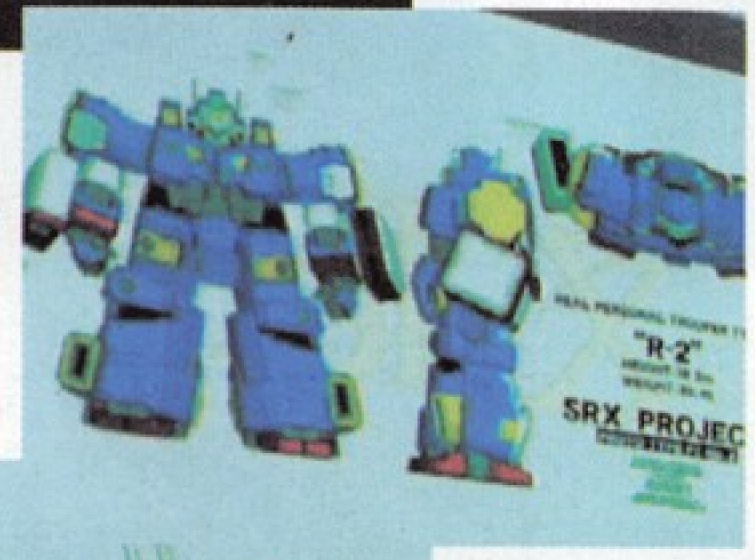
STAGE 05

英格拉姆等人对在水鸟岛袭击龙星等人的迷之飞行人形兵器进行了解析作业。但是正体依然不明。军队高层从这个事件中感到了某种“战争的火种”。另一方面龙星等人从英格拉姆口中得知了军队的重要机密计划『SRX计划』的内容。龙星，彩，雷三人是作为被称为『R系列』的新型『独行骑兵』的测试驾驶员被挑选出来的。『R系列』是地球联邦军的王牌，对了对抗异星人而开发的。SRX战队的第一个任务是为即将在南极召开的EOTI机关的新型人形机动兵器『古兰森』的公布典礼做警备工作。但是，龙星等人感觉到这次的警备工作没有那么简单……

终于明朗的SRX计划

为了南极的公布典礼，『飞龙改』降落到地球上。地球联邦军的精锐部队即将集结到南极。

『SRX计划』所开发的『独行骑兵』1号机。通称『R-1』。是龙星的机体。



同样2号机『R-2』。预定为雷的乘坐机。

彩预定搭乘的3号机『R-3』。细长的身体背部装备着防护盾牌。

英格拉姆等地球联邦军极东支部的干部正在进行出现在水鸟岛的迷之飞行人形机动兵器。但是那些机体和联邦军的『独行骑兵』完全不同，解析工作进展的很慢。

雷和伊鲁姆相互知道对方。他们是在以前月球表面的“锝”基地的试作机事故以后认识的。伊鲁姆关切的闻讯雷左手的情况。听到他们谈话内容的龙星看着雷的左手。

在南极的典礼执行警备任务的量产型亡灵MK-II。为什么要用如此的战力用来做典礼的警备呢？理由是……

为了典礼而启动『古兰森』的白河愁博士。是一个拥有不为人知的过去的人。

典礼终于要开始了。SRX战队的队员由于现场那神秘的气氛而紧张。就在这时，上空出现了不明物体……

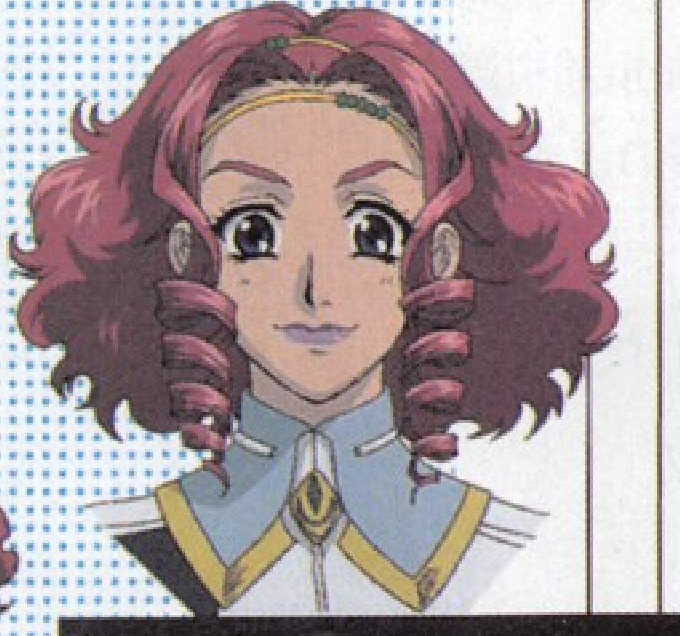
基地内类似研究室的房间。彩在密封舱内进行着什么工作，她的父亲小林健三在一旁守护着她……

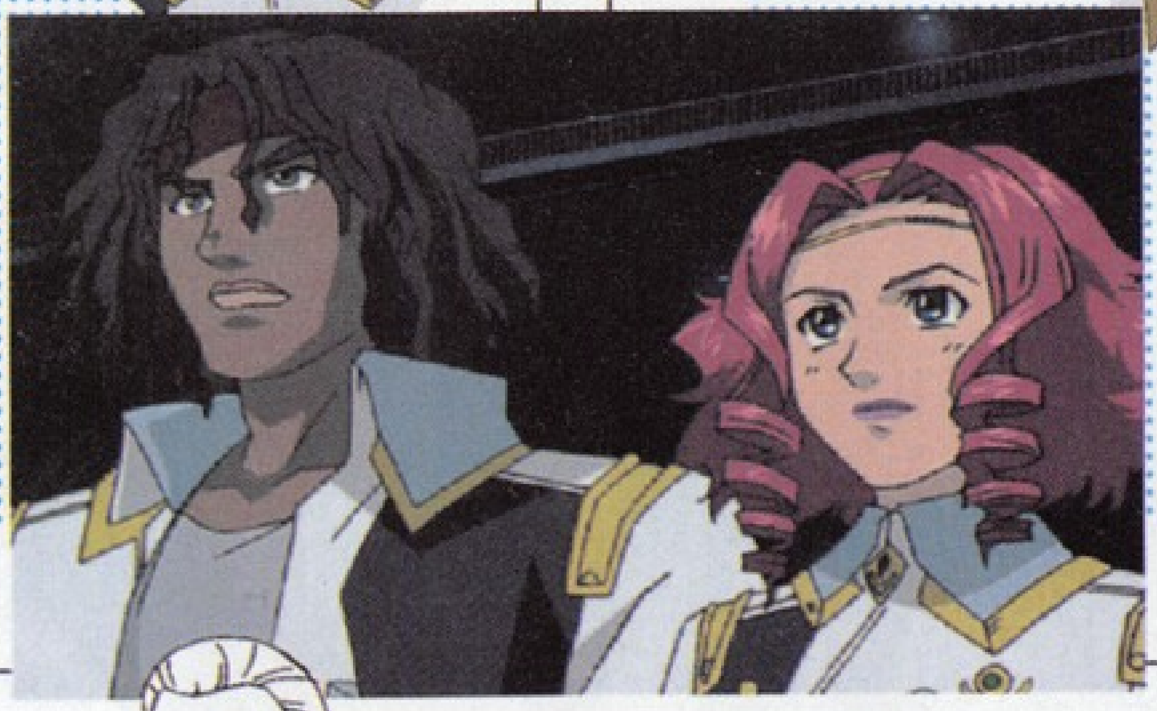
龙星，彩，雷三人被英格拉姆召集到一起。英格拉姆向他们说明了『SRX计划』的内容。这个内容是……

卡内德·桑蒂

CV：佐久间红美

地球联邦军极东支部所属德驾驶员。级别是曹长。开朗,落落大方德女性。有时也会武断地判断事物。对于小辈德错误很宽容，是一个成熟德女性。

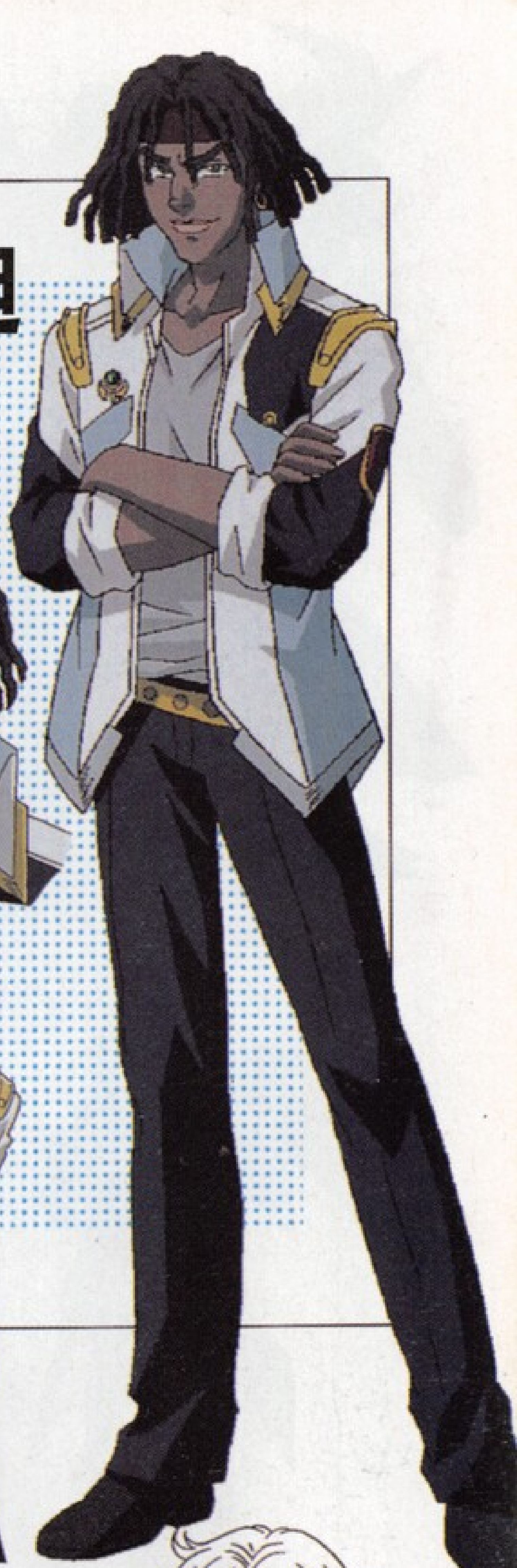




夏达·贝内尔迪

CV：奥田哲人

地球联邦军极东支部所属德驾驶员。级别是少尉。性格阳刚。外边看起来充满野性,但并不轻率。是卡内德的恋人，但在她面前常常抬不起头。



肖恩·威布利

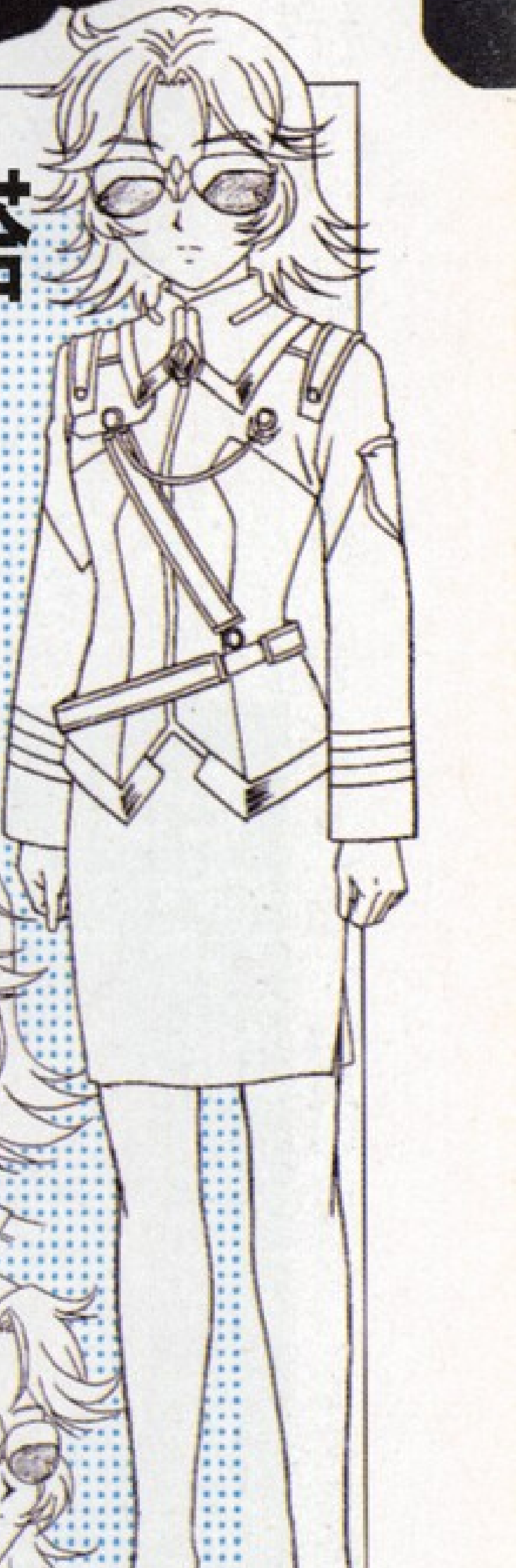
CV：田中完

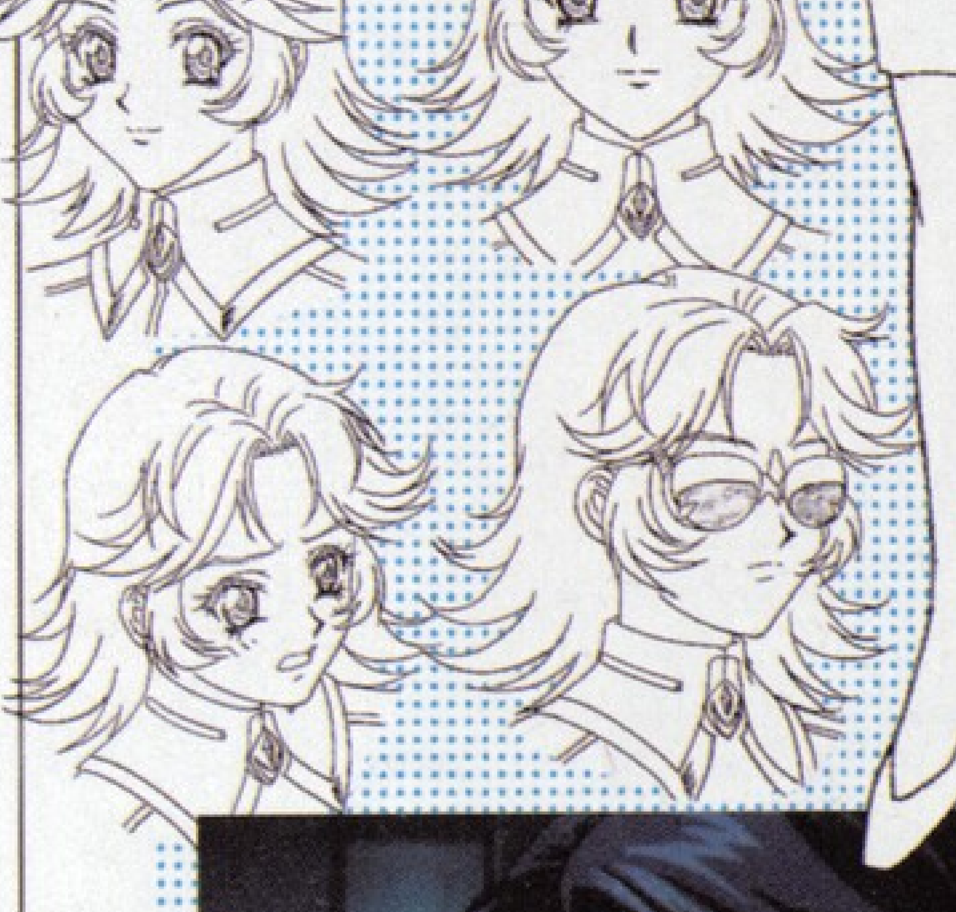
『飞龙改』的副舰长,级别是少佐。
是一个拥有丰富经验和知识的老手。富有幽默感的英国绅士。作为副舰长拥有一流的驾驶技术，非常关心所驾驶的舰船。

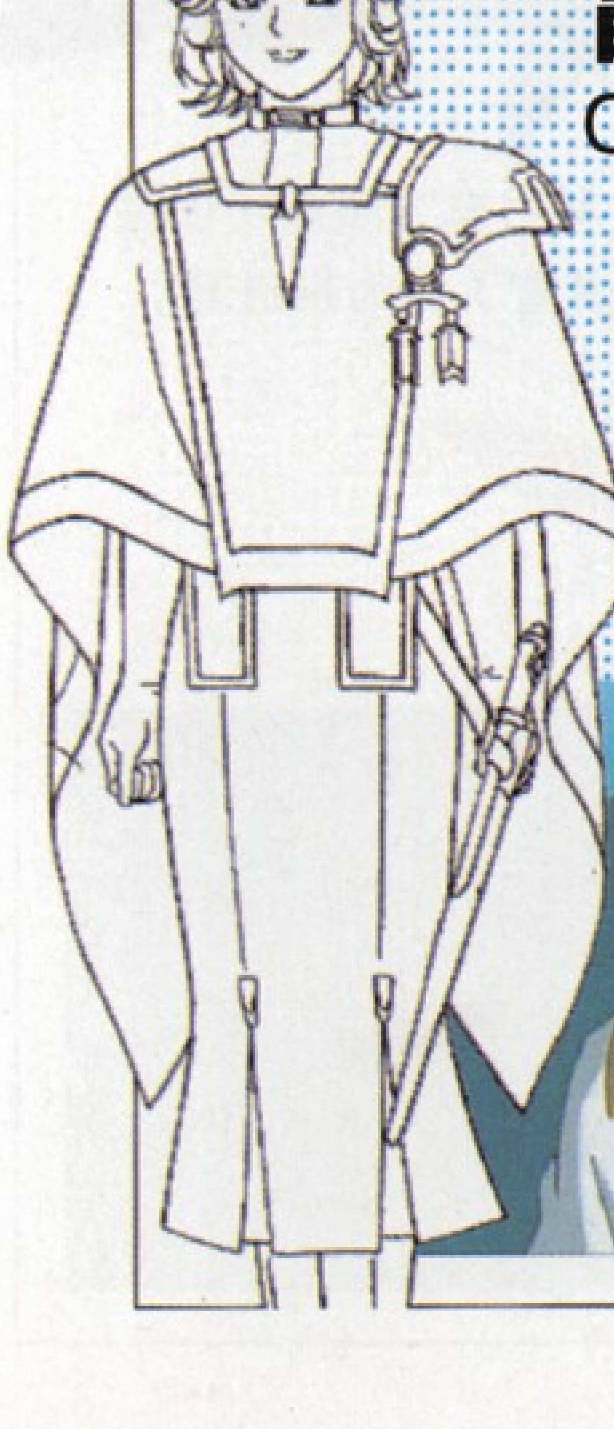
拉德尼·苏博塔

CV：平井理子

地球联邦军极东支部所属德驾驶员。作为分析官拥有优秀德能力。不怎么对人表达自己的感情。有对人恐怖症。







蕾菲娜·恩菲尔德

CV：岩男润子

『飞龙改』德舰长。级别是中尉。是作为联邦军宇宙航行士官学校主席毕业的才女。虽然很年轻，但是工作很认真。在肖恩的辅佐下成长为舰长。

GRANZON

古兰森

全高27.3m 总重量 42.8t

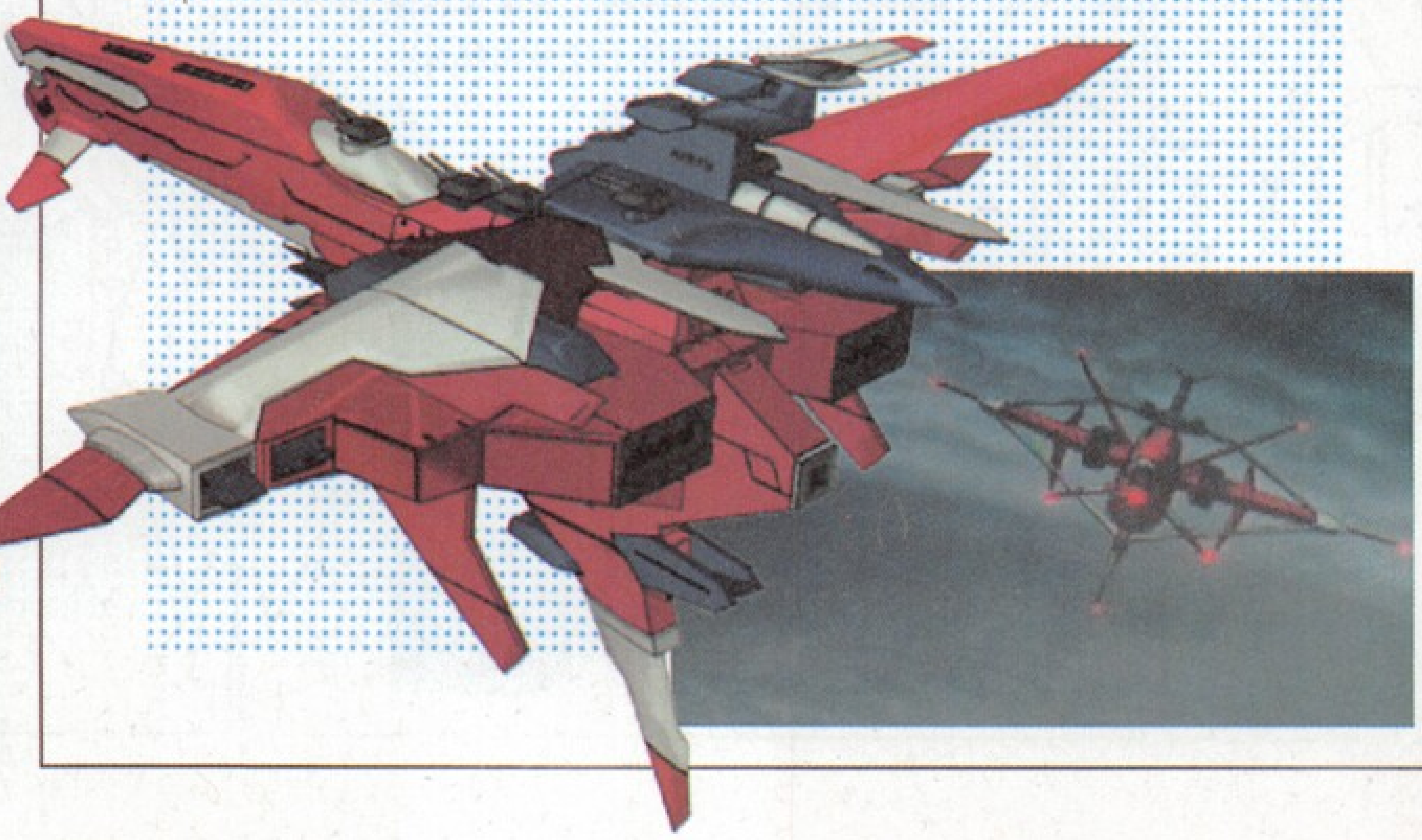
EOTI机关（现在的DC）所开发对异星人战斗用机体。动力源是抵消引擎。拥有压倒性的火力和防御力。性能超越了『独行骑兵』。

『飞龙』级泛用战斗母舰

飞龙改

由人类最初探查外宇宙的航行舰『飞龙』改造而成的泛用型战斗母舰。

使用『特斯拉推进器』（有效利用重力质量・惯性质量分离机能的高效反动推进装置）作为推进器。



column

EOT

(Extra Over Technology)

在新西历179年坠落于南太平洋马凯萨斯群岛的陨石『陨石3』中发现的异星人的超技术的总称。是远远凌驾于人类科学之上的技术。由EOTI机关负责解析。使人类的军事技术得到了质的飞跃。

玩转掌机 没我不行

Vol.77

2007年7期

5.8元/期

关心便携市场

纵览掌上情报

4月10日全国上市

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011

联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

スーパーロボット大戦OG DVD情報

神圣战争

TV动画[超级机器人大战OG神圣战争]的DVD化计划终于展开！2月23日，第一卷开始上市，全部9卷预计将以每月一卷的速度进行发售！另外，各卷还将附赠内容有趣的单行本！本DVD中，龙星的SRX小队依然很活跃。

错过了TV动画版的，以及每周都需要重新回味的观众们，将在这次的DVD版中再次感受“机战之魂”的无穷魅力！

商品情報
超级机器人大战OG神圣战争（1）
价格：5250日元（含税）
发售公司：BANDAI VISUAL
发售日：2月23日

DVD 版中的精彩之处 第一卷的简介！

STAGE01 钢铁亡灵

脚本：龙晃一　演出：渡边正彦
绘画：角铜博之　作画监督：津熊健德

一开始就是大魄力的对决场面，和PT决胜战中的天山的狡猾的战术，以及略带紧张感的隆胜的初阵等等，不断惊现机体战斗的第一话！另外，真实再现的秋叶原，和电车内的广告画上对未来技术的描写等一些游戏版没有太涉及的背景也非常值得注目。

STAGE02 觉醒之念

脚本：铃木雅词　演出：浅见松雄
绘画：角铜博之　作画监督：高濑言

故事真正展开的第二话，连续展开，一眼都不容错过。凯率领的PT小组的熟练技，龙星放出的[T-LINK撕裂]的精彩场面，以及在背后进行的数个阴谋，都是不能错过的。其中成为故事主线伏笔的英格拉姆透露的SRX计划，和揭露比安博士的野心的场面也有呈现。这些重要不可忽视的要素，将在DVD中再次展现。

DVD打头阵，主题歌CD随之发售中。

ENDING

片尾曲

[Yell!]

商 品 情 報

TV动画《超级机器人大战OG神圣战争》片尾曲
歌手：栗林みな实
价格：1200日元（含税）
发售单位：Lantis
发售中

演唱片尾曲的是以“君ガ望む永远”和“舞-HIME”等主题歌而被大家熟知的栗林みな实。
充满着阳光希望旋律的歌声，任谁听了都舒服，就和歌名“YELL”一样，让人振奋。和片头主题歌一起听，也许就是“热血”+“必中”的效果。

OPENING

片头曲

[BREAK OUT]

商 品 情 報

TV动画[超级机器人大战OG神圣战争]片头曲
歌手：JAM Project
价格：1200日元（含税）
发售单位：Lantis
发售中

与拉开超级机器人大战帷幕相应的，演唱这首点燃大家斗志的片头曲的是，有着主题曲之魂之称的传道师“JAM Project”，热情洋溢的歌声之外，更有JAM Project之一的影山ヒロノブ作词作曲，使本曲成为宣泄机战动画王者霸气的热血歌曲

机体将掌握在你手中！
特典模型情报

DVD第一卷的初回限定生产的模型，主人公龙星搭乘的“R-1”附赠彩色涂装。制作过程有多次机战模型制作经验的[Box/造型村]协力开发，将原作形态真实呈现！可以随意佩戴饰品，随意换装附属的武器，自由活动的关节能模仿各种剧情场面，不可多得的模型。

虽然很可惜，第一卷的初回限定模型的预约已经结束了，但是接下来的第3，5，7，9卷可以接受预定，因为第一卷模型预约结束，未能抓住机会的人，下次一定把握。

许多可以活动的关节，以及武器零件的应用，可以轻松摆出很酷的造型。

对应所有战况，呈现多款丰富的武装配件。

不止正面，后方的设计也颇详细，毕竟，不管男人还是机体，都是靠坚实的后背来说话的！

スーパーロボット大戦 OG ORIGINAL GENERATIONS

©SRWOG PROJECT ©BANPRESTO 2007

彻底展现它的魅力之处！将[超级机器人大战OG]系列的历史凝缩！

商品情報

[超级机器人大战OG]
对应机种：PS2
预定价格：7329日元（本体6980日元）
类型：SRPG

OG的所有都汇聚在此!

系统

SYSTEM

继承以往[机战]系列的路线，并追加了新的要素。

联体攻击系统

二击必杀！连续攻击将敌人击破！

符合特定条件以后，菜单上显示有[合流]命令。就可以实行2机[联体攻击]。

组成[联体攻击]以后，可以双机体同时展开攻击，绝大的攻击力，有魄力的战斗画面不容错过。

武器选择和驾驶员育成系统

可以选择各种发展方向
制作理想机体

与以往系列一样，武器变更和驾驶员育成系统今作中依然保留。既可以强化主人公，也可以锻炼二流的次要角色，成长的方向性多种多样，可以尝试各种选择。

机体换装系统

随机应变！
根据战况改变武器

一部机体可以在中断时改变装备，进行外形和能力的变化。在战场上随机换装，有利于战斗之外，也将战术的可选类型进行了扩展。

故事

STORY

收录GBA版[超级机器人大战OG][超级机器人大战OG2]的故事情节

OG 第1部

新西历187年，比安·奏鲁达克率领“神圣十字军”公然叛变联邦政府，为了与之战斗，以龙星为首的许多正义之士拍案而起，但是，这仅是可怕战争的序章……

OG2 第2部

在“神圣十字军”的战争，通称“DC战争”半年之后，经受毁灭打击的地球联邦军进行了重组，战争的伤痕正在慢慢痊愈，但是DC余党和联邦内的过激派勾结，使地球再次陷入混乱……

+

此外还有新的内容

[OG][OG2]之间的外传剧情以及描写[OG2]后的一些原创内容。

紧急参战，惊现的新机体！

不止系统和内容有创新，许多新机体也加入战团，新机体的能力?有什么故事加入?请大家自己鉴别吧。

量产里昂

驾驶员：凉斗

DC的量产型里昂，装备了歼灭型PT的预备零件，使能力得到强化。

设计：小野胜二

ART-1

驾驶员：龙星

ART-1是在R-1和凶鸟MK3的数据基础上开发的可变歼灭型PT，因为拥有其它R系列机体没有的合体机构,战斗力大幅超越R-1。

设计：カトキハジメ

亡灵RV

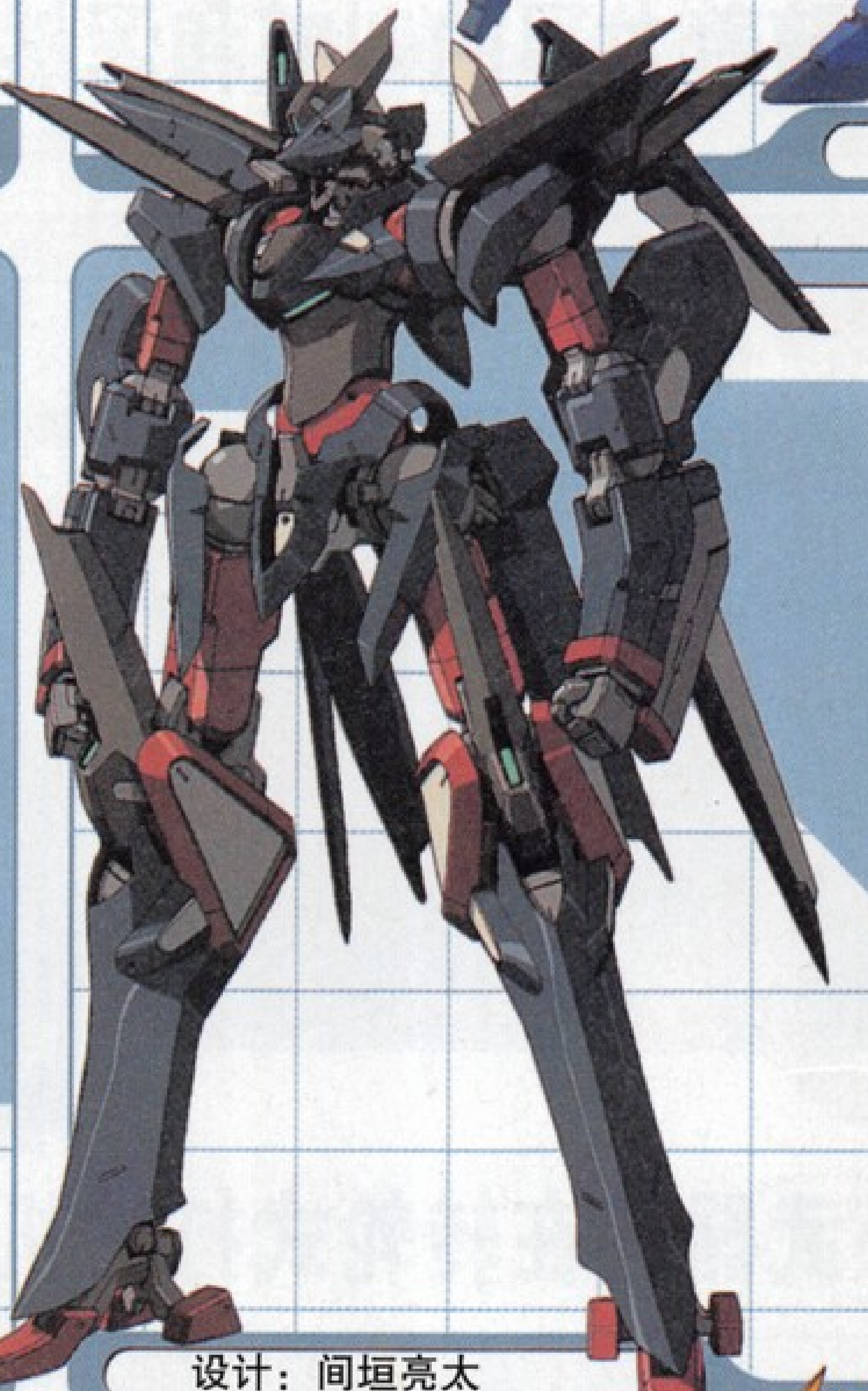
驾驶员：基里亚姆

秉承亡灵机体一贯路线，在机体的初始阶段就进行强化改造，毛氏工业不遗余力的运用了大量先进技术,性能明显凌驾现行机种。

设计：射尾卓弥

无人龙人机

王氏重工业开发的人型兵器。运动性很高的武器，龙星一班人的强敌。但是由于减轻重量，装甲薄弱是其弱点。

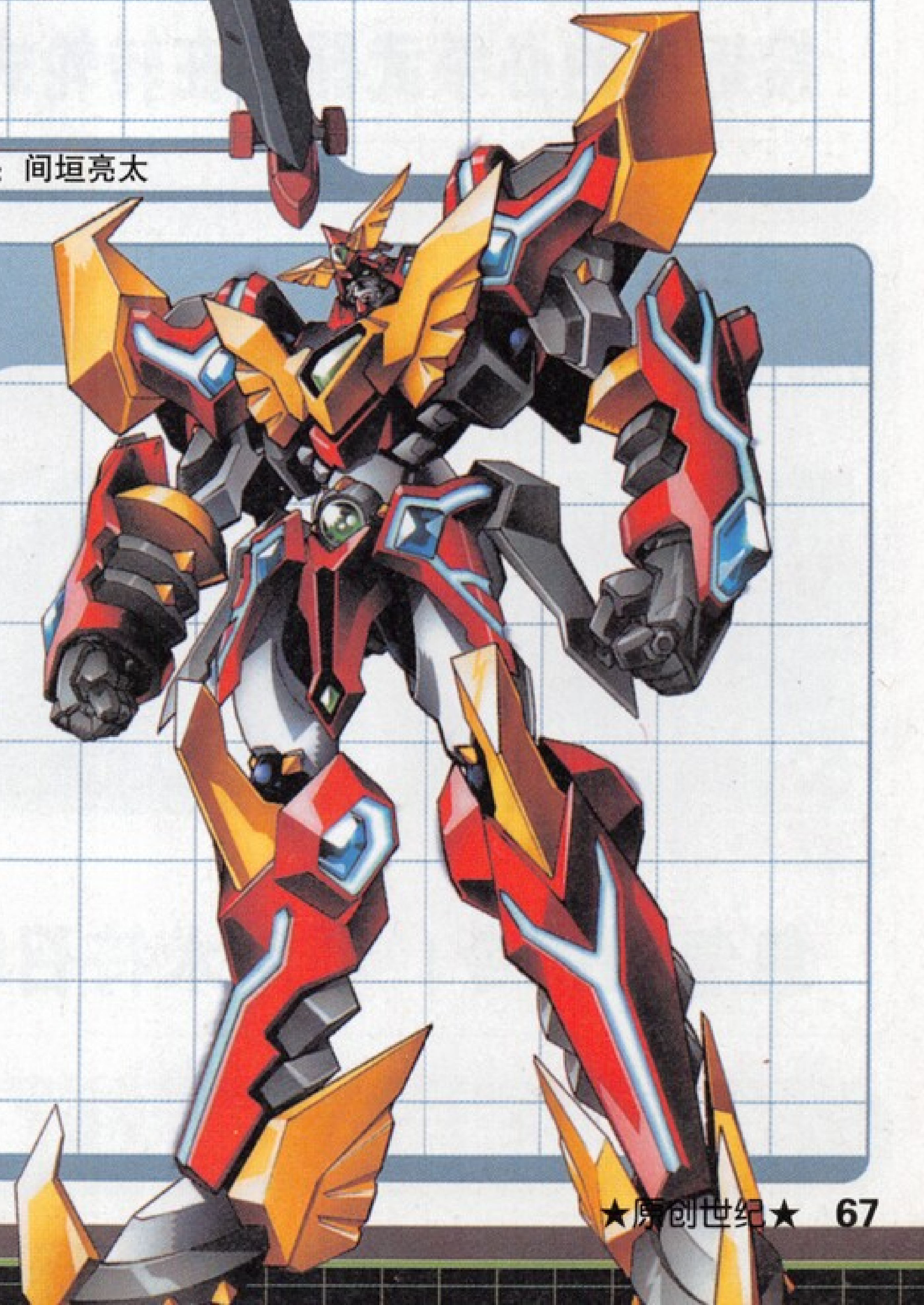


设计：间垣亮太

空帕奇布尔凯撒

街头发明家齐萨布罗・阿兹马利用迷之机体[空帕奇布尔凯撒]的零件作出的机体。使用叫做旋转关节和凯撒射线的武器，在接近战能发挥水平。距离1993年超任版[伟大战争4（**ザグレイトバトル**４）]13年后，机体再次登上战场。

驾驶[空帕奇布尔凯撒]的是颇为倔强但是又有着强烈正义感的少年寇塔・阿兹马,当战斗时，他就会变身成为称为"战士罗阿"进行战斗。

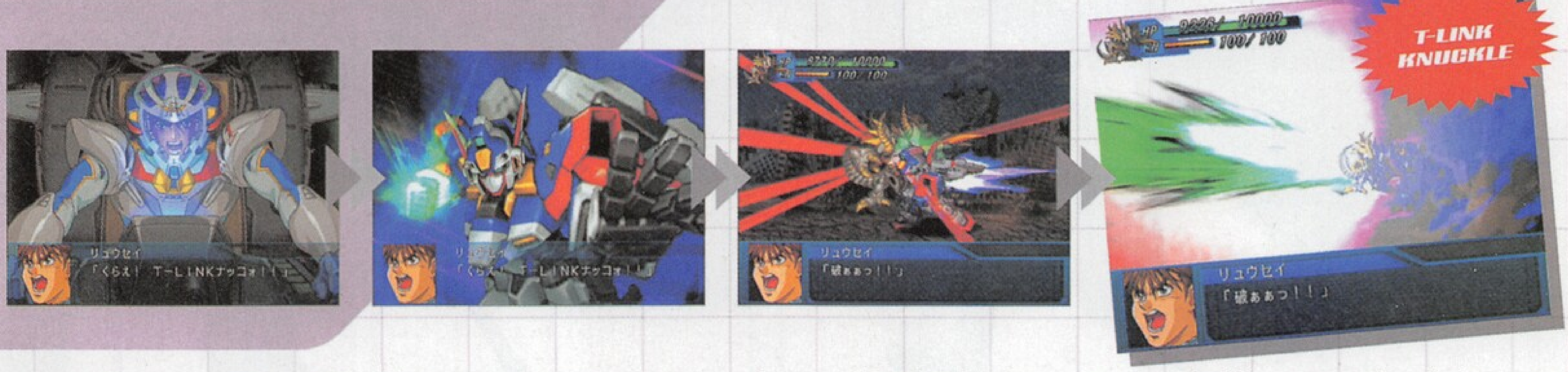


设计：大张正已

刮目相看！充满魄

R-1 》 T-LINK铁拳

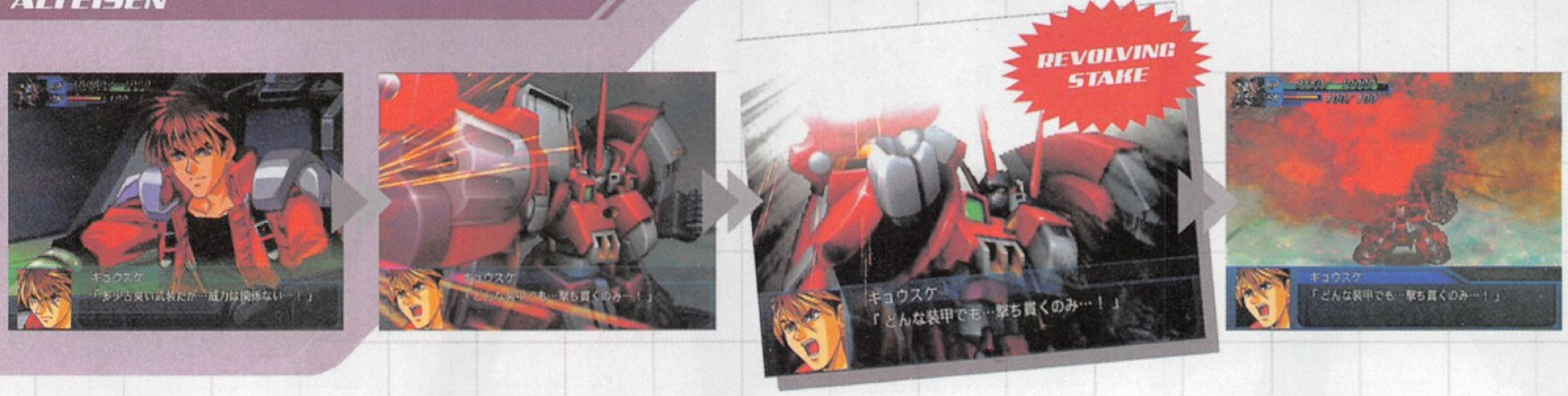
REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1



真正的必杀！随着龙星的叫喊和浑然一体的斗志，R-1的拳头贯穿敌机。

古铁神 》 转轮式打桩机

ALTEISEN



接近战的必杀武器，在转轮式打桩机面前，装甲形同虚设。

龙虎王 》 泰山压顶

RYUKOOH

急急如律令！利用术符召唤大山压击敌人，毋容置疑的大技。

官方网站最新动画关注 http://www.suparobo.jp

力的战斗！

机战代名词激烈战斗画面，今作全部崭新制作，下面公开一部分战斗画面。

斯雷德盖米尔 》 钻头神拳

SLADEGELMIR

沃丹面对宿敌曾伽，用“汉之武器”刚钻堂堂正正一决胜负。

猛兽 》 环型光刃

WILDSCHWEIN

像舞蹈一样的优美姿势，讨取敌机，华丽的光刃兵器圆周圣剑发出炸裂之光。

守木椿 》 双联装光线加农炮

SCHUTZWALD

双肩的光线跑进行射击！拉达的瑜伽力量威力倍增！？

白骑士 》 奥库斯坦·来复枪B型

WEIßRITTER

使用极具破坏力的实体弹，艾克塞琳孤注一掷的一击。

豪华的配音阵容 讲述完美故事

战斗画面中采用和动画版[OG]相同的配音阵容，战斗中体验兴奋感觉！而且，经常为安藤正树配音而被机战迷所熟知的绿川光，将在本作中为一般兵配音；谣传，只要在某特定场面找到这个有着熟悉声音的一般兵，就会得到额外的奖金……FANS们不可错过。

现在定购还来得及！豪华特典。

预定特典将附送精美有112页彩页的豪华设定资料集。宫武一贵，大张正已，**オキハジメ**等著名设计人制定的设计画，登场人物，以及各机体的设定丰富收录！而且，插图展览，未公开的大量资料也收录其中，是机战迷……哦，还有所有机器人爱好者必备的一册！当然这需要提前预订！还没有预定的人，赶紧，通通地商店的干活！

SUPER ROBOT WARS
ORIGINAL GENERATION

造型村特别作品集

超级系机器人

本期《机战FAN》以古伦加斯特为中心，着重介绍“超级系机器人”。本部分介绍了造型村高完成度的模型原型，而在今后的每一期中我们都将为读者朋友奉献最新最好的机战模型。

SRG-01-1
GRUNGUST
non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

SRG-01-1 GRUNGUST

SRG-01-1 グルンガスト

non scale Full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi “Zokeimura / VOLKS”
finished by Shoshin Murakawa “Virginal art / VOLKS”

古伦加斯特是在『第四次超级机器人大战』中初次登场的主人公。设计者宫武一贵。机可变形可变形・腕部可飞出・从身体中发出光线为理念进行了设计。头部设计了五种形态，模型原型采用了『星型』。

SRG-01-1 GRUNGUST

non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Ohishi
"Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa
"Virginal art / VOLKS"

头部有五种形态。模型是在原作中用于1，3号机的“星型”。作为配件，还制作了计都罗候剑。

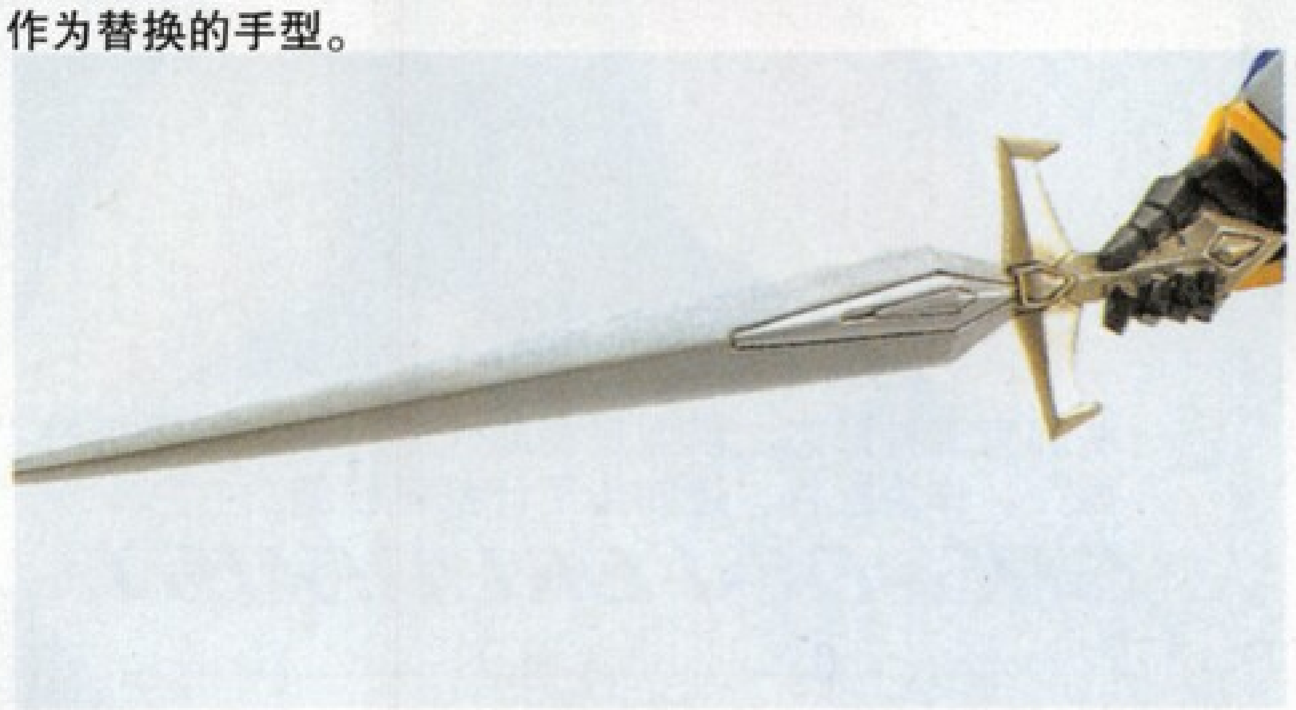
SRG-01-1 GRUNGUST

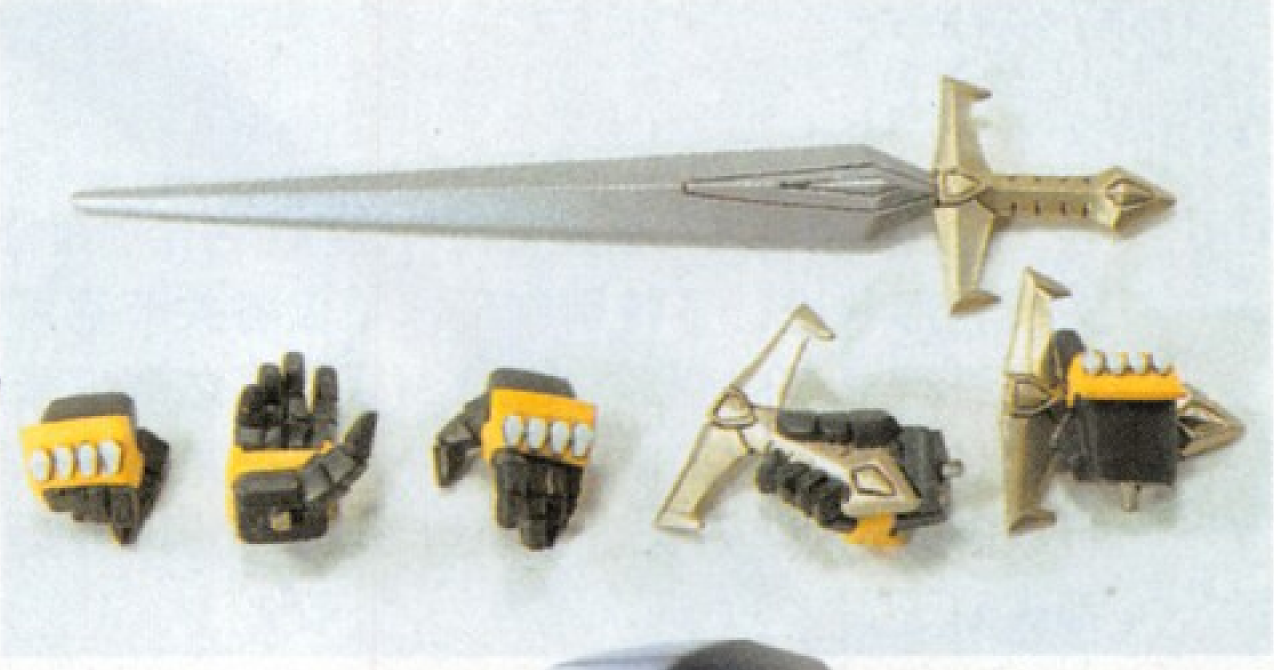
在“超级系机器人”里具有代表性的『古伦加斯特』。对关节和形状进行了特别制作。不仅各关节都可动，还可以进行复杂的变形。考虑到原型高达48.7米，制作时也是按照比例完成的。另外，原型虽然可以变为飞行状态，重战车形态，但模型考虑到比例的问题，这些都省略了。

背部的翅膀和喷射器都是基本的装备。

腕部的形状以及线条做的很精致。

为了能够单独展示计都罗候剑对手握的部位进行了特别制作。持剑的手可以变化两个角度。另外还制作了多种作为替换的手型。





OG SCULPTER'S EDITION

特别造型『OG SCULPTER'S EDITION/古伦加斯特“计都罗候剑”』。为了制作出充满动感的形态，最终决定用树脂塑料来对各关节进行制作。

SRG-01-1 GRUNGUST

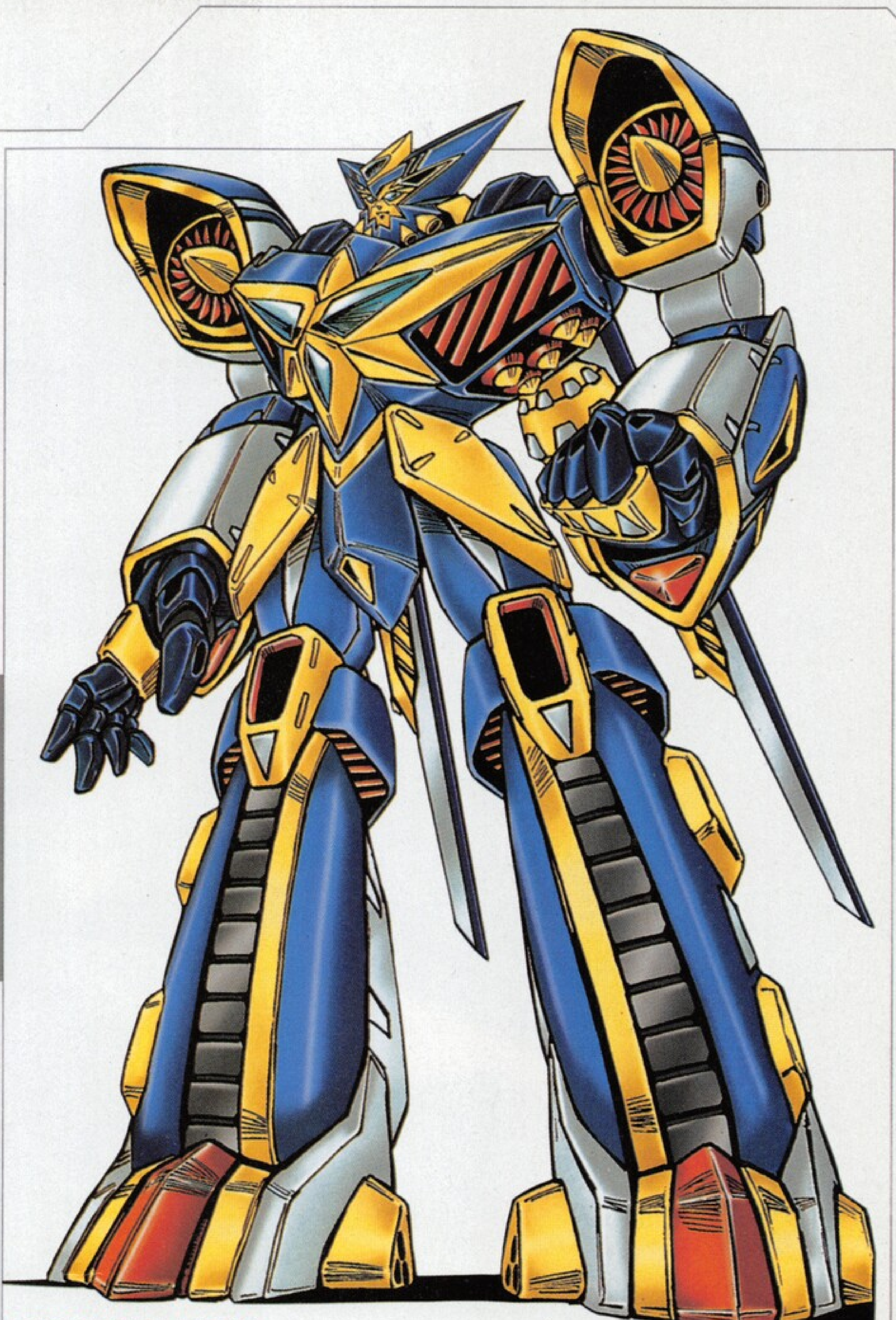
SRG-01-1 古伦加斯特

由EOT研究第一人比安·索鲁达克所设立的特斯拉·莱西研究所所开发，作为SRX计划的一环，用来进行与异星人战争的超级机器人。古伦加斯特有用于格斗战的零式机体。还有高泛用性的，有别于零式和二式的一式。

这部古伦加斯特为了实现高泛用性，可以变形为人形形态，飞行形态，重战车形态。不同的形态可以分别对应陆海空等多样的战场。

大型化的古伦加斯特系列装备了有史以来最强的装甲以及火力。因隐藏着强大的力量被称之为『超战士』。

武装因形态而不同，战斗力最强的是高达的人形形态，搭载着计都罗候剑和火箭手指。飞行形态除了搭载着维克导弹等设计武器，还配备了突击用的螺旋攻击武器。重型战车形态搭载着长距离加农炮，还有和飞行形态相同的突击用钻头攻击武器。

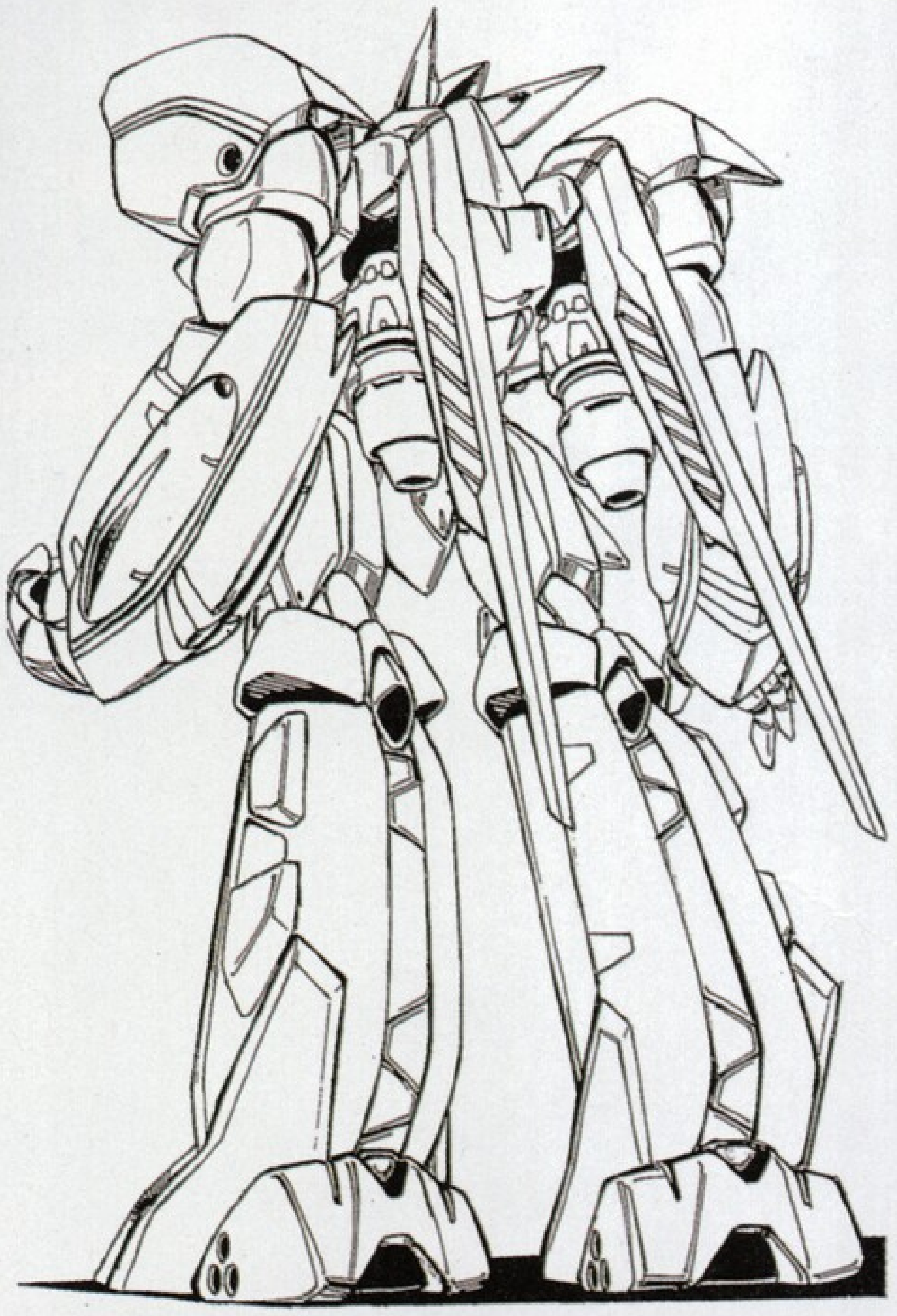


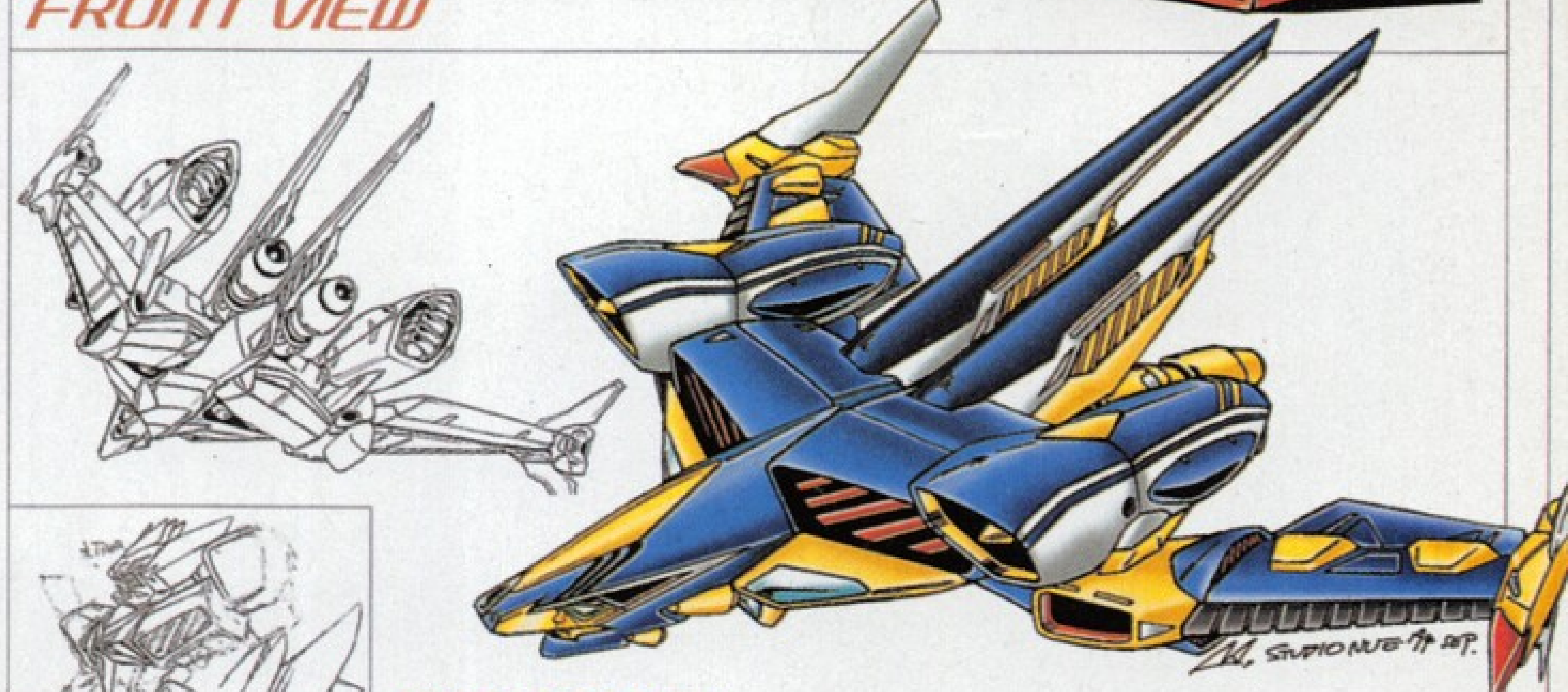
SPECIFICATIONS

型号	SRG-01-1	（飞行形态）	
称呼	古伦加斯特（壹式）		双Ω激光
全高	48.7m		巨型导弹
总重量	357.0t		螺旋攻击
武装（人形形态）		（重战车形态）	
	Boost Knuckle		巨型导弹
	计都罗候剑		Ω加农炮
	最终粒子		钻头攻击
	计都罗候剑·暗剑杀		

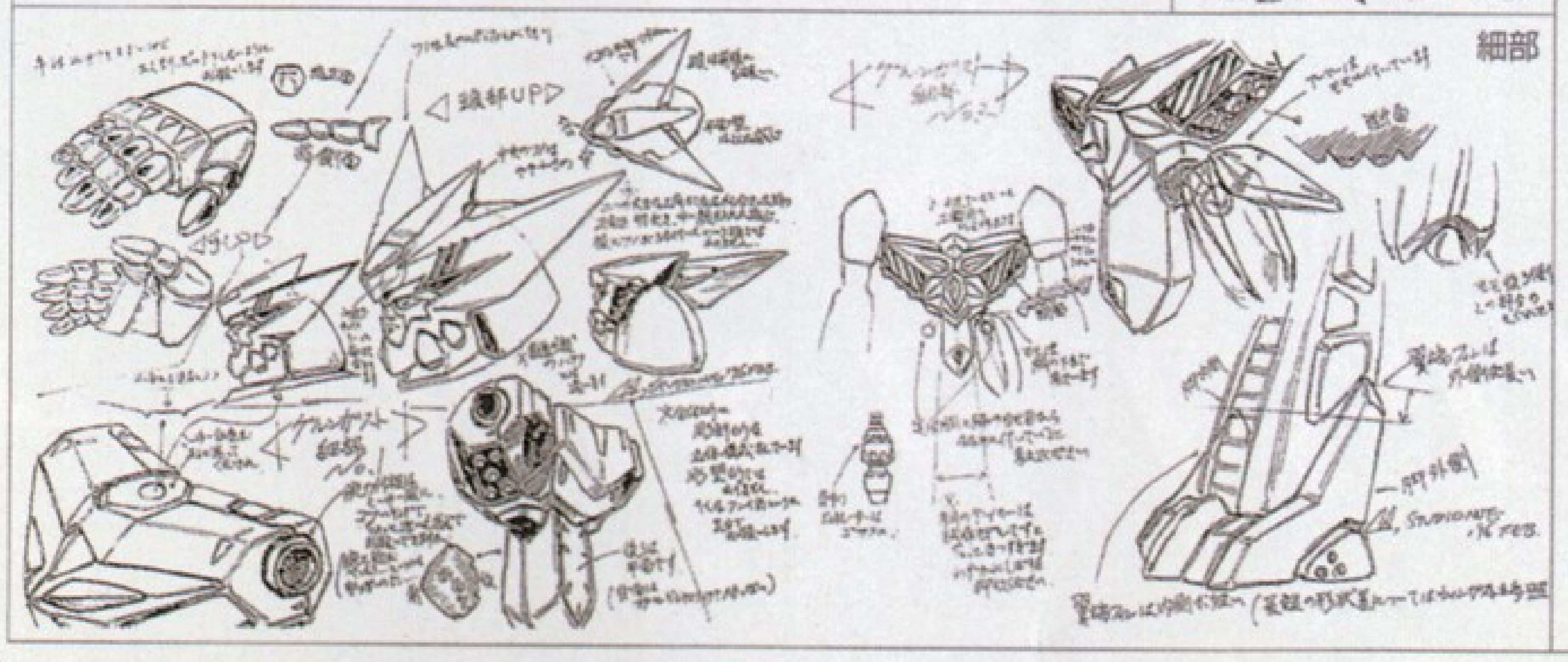
FRONT VIEW

REAR VIEW





WINGGUST



GUSTLANDER

古伦加斯特二式是作为古伦加斯特量产试做机进行发售的。原作是由大石进行制作，以此为基准，两部机体的整合性相当高。

SRG-02-1
GRUNGUST TYPE-2

non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

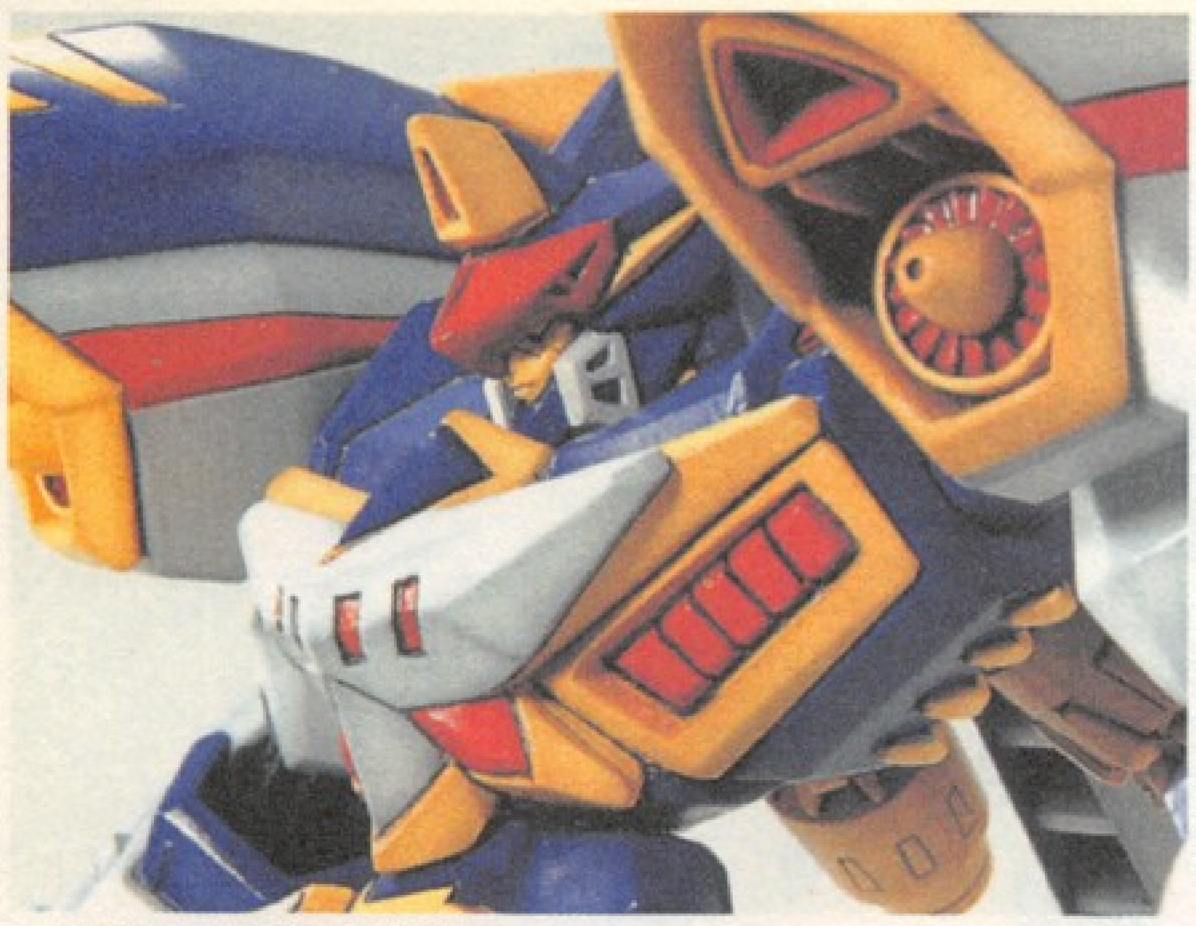
SRG-02-1 GRUNGUST TYPE-2

non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Ohishi "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

SRG-02-1 GRUNGUST TYPE-2

古伦加斯特系列第二弹。和古伦加斯特二式一样都是由大石凡制作的。和前作一样，这部作品也拥有细致的比例线条。特征性的大型可变式三角翅膀和变为4个的喷射器，以及原作中由液态金属制作的计都瞬狱剑都得到了完全的再现。

二式的腰部可以转动，可以摆出更具魄力感的姿势。



侧脸的轮廓也很美

腕部可以旋转将近180度

和之前的古伦加斯特一样，手部设计了多种姿势，以及各种握剑的角度。

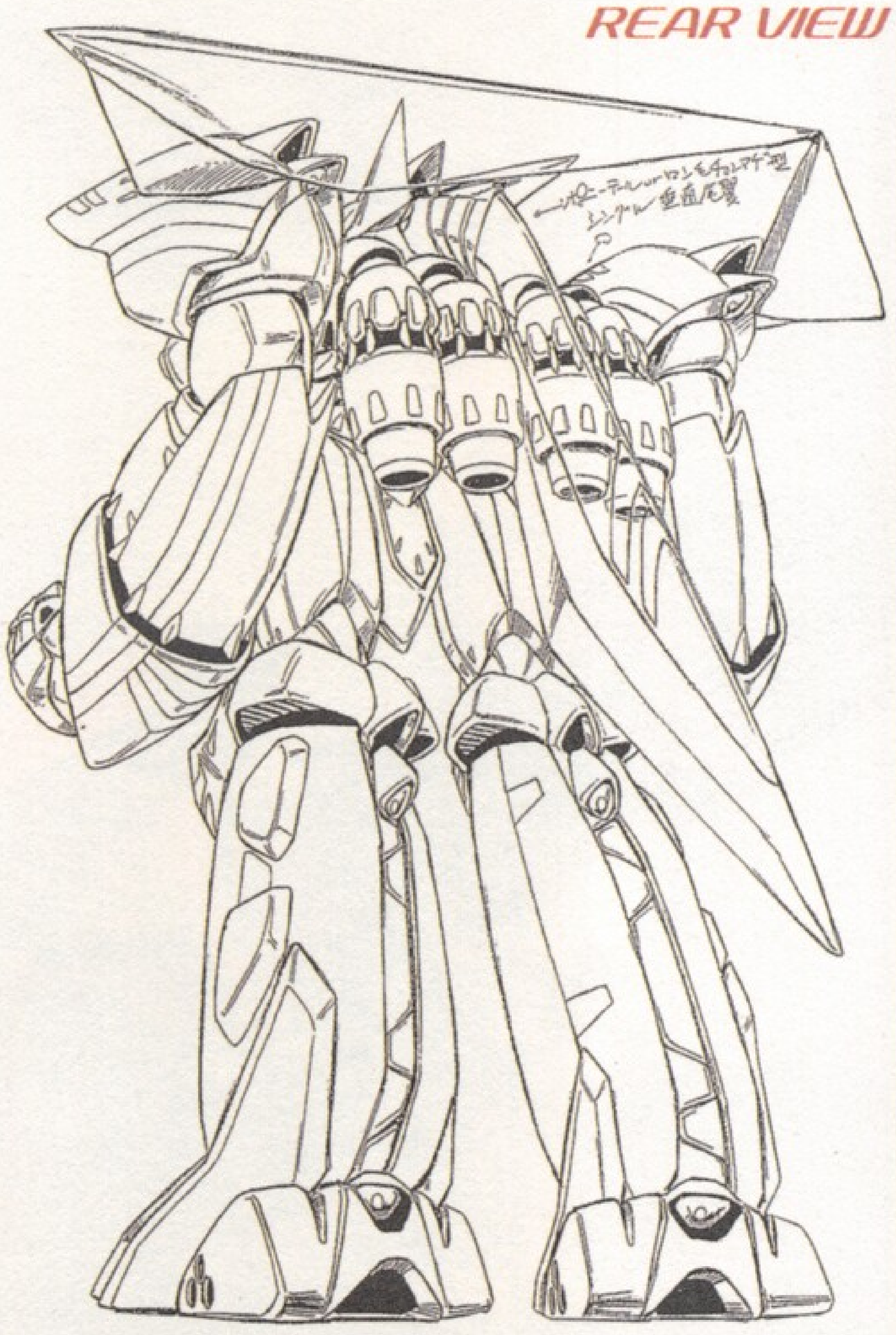
由于计都瞬狱剑是由液态金属制造的，所以在设计时用了3个零件来组合。

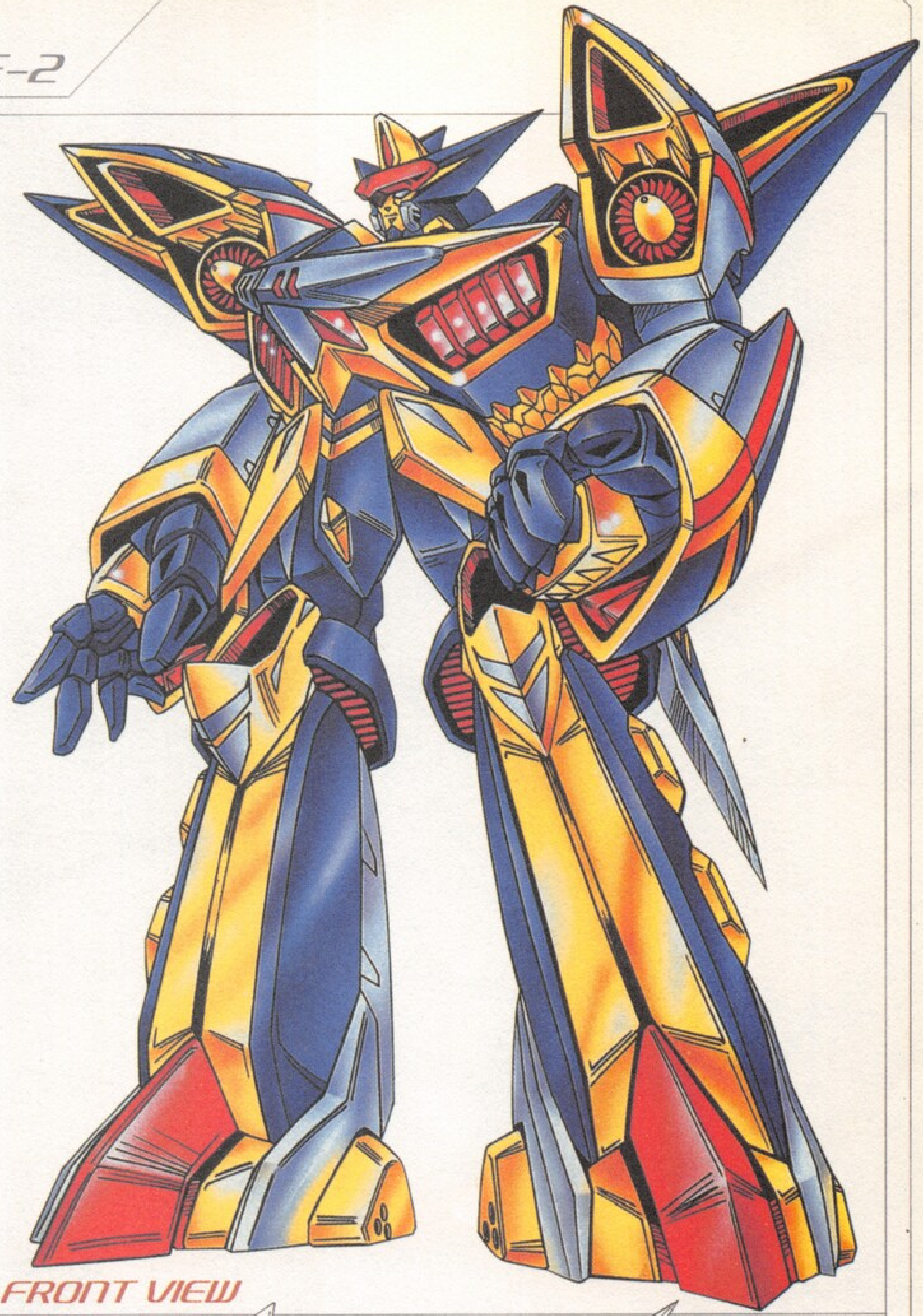
SRG-02-1 GRUNGUST TYPE-2

SPG-02-1古伦加斯特二式

由地球联邦军极东支部的SRX计划所开发的超级机器人。具有可高速飞行的OG形态。是古伦加斯特壹式的量产试做型。由于无法进行像壹式的量产，在变形以及武装上进行了削减，综合攻击力稍稍低于壹式。但是在操作性，格斗以及由近战转为中距离战斗方面都有较好的平衡性。搭载了适用于大型机的“实验性T-LINK系统”。同型机有两部。

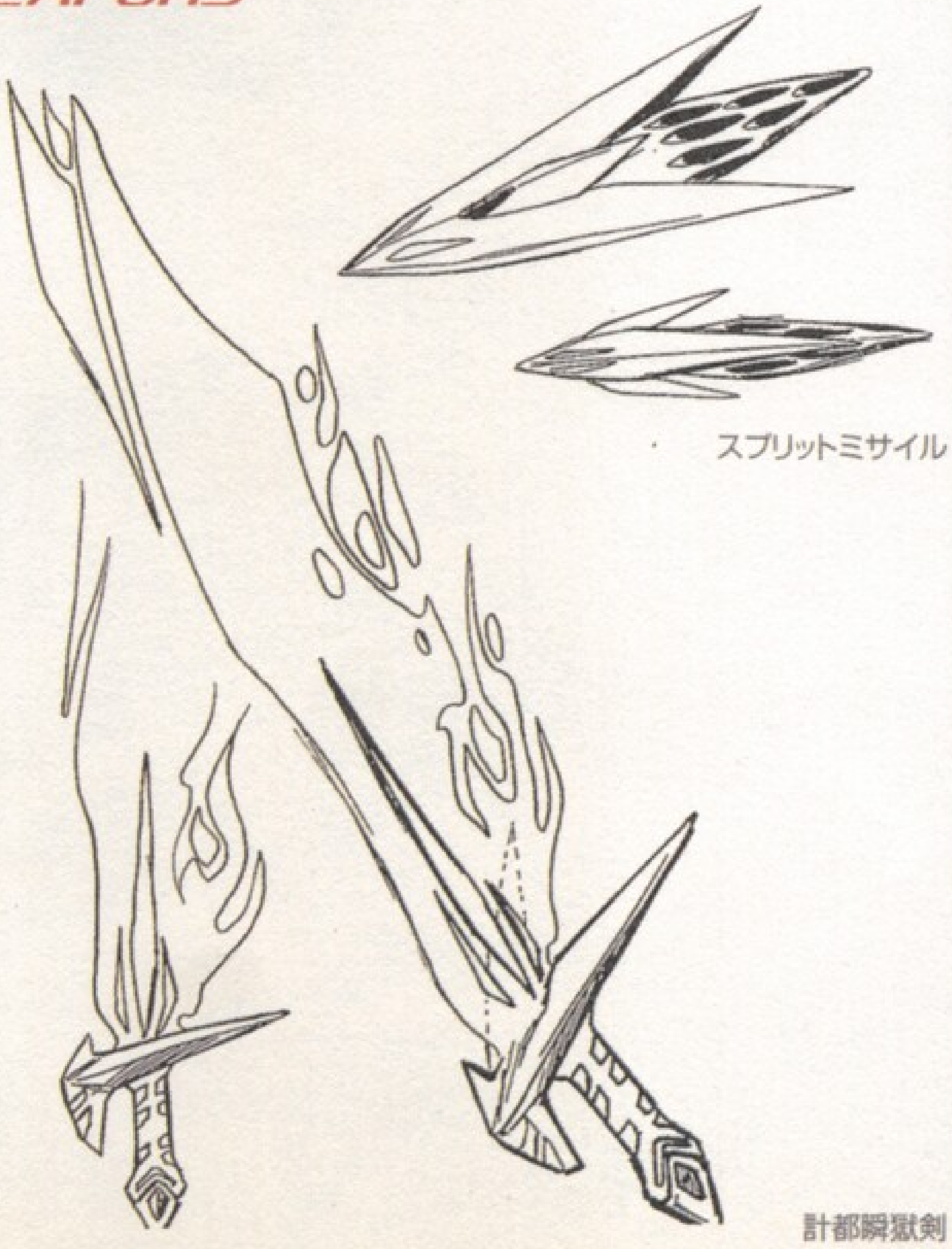
REAR VIEW

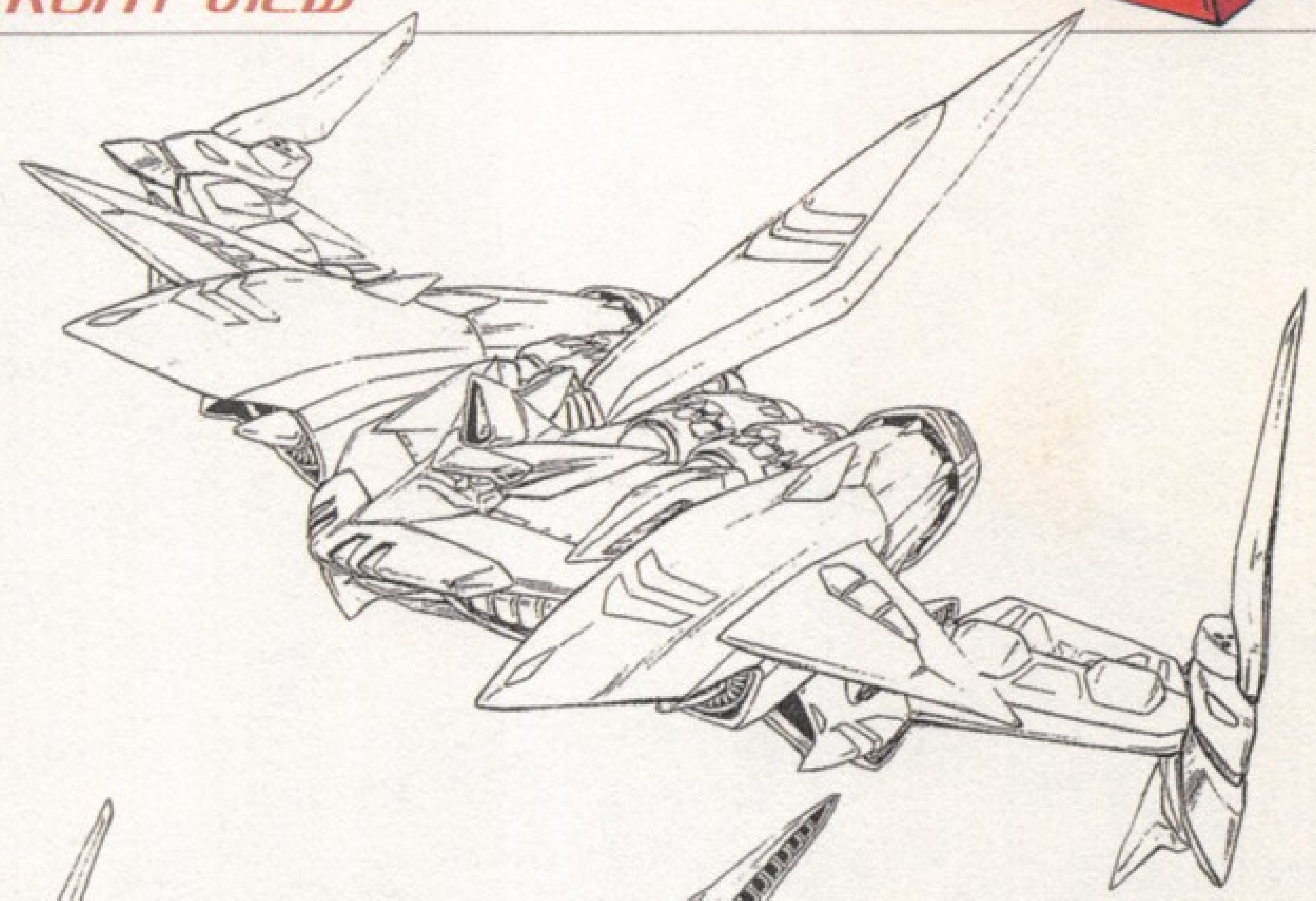


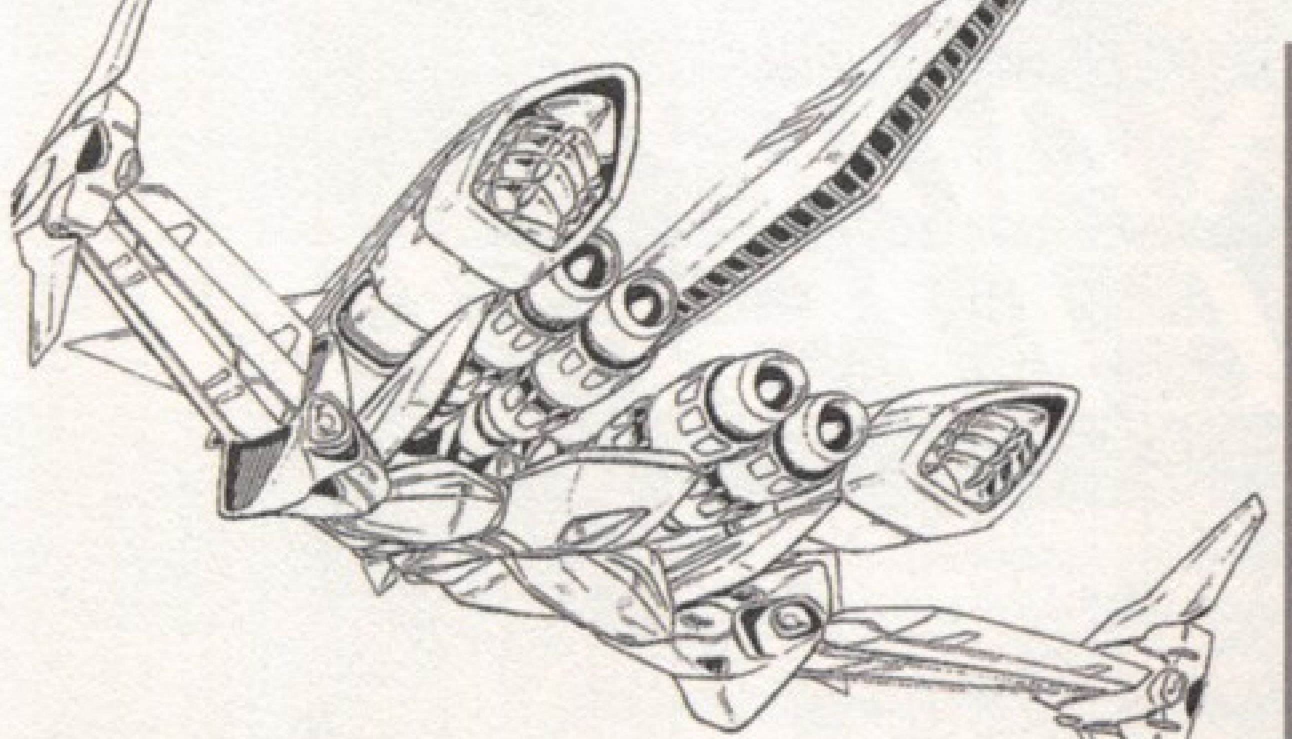


FRONT VIEW

WEAPONS



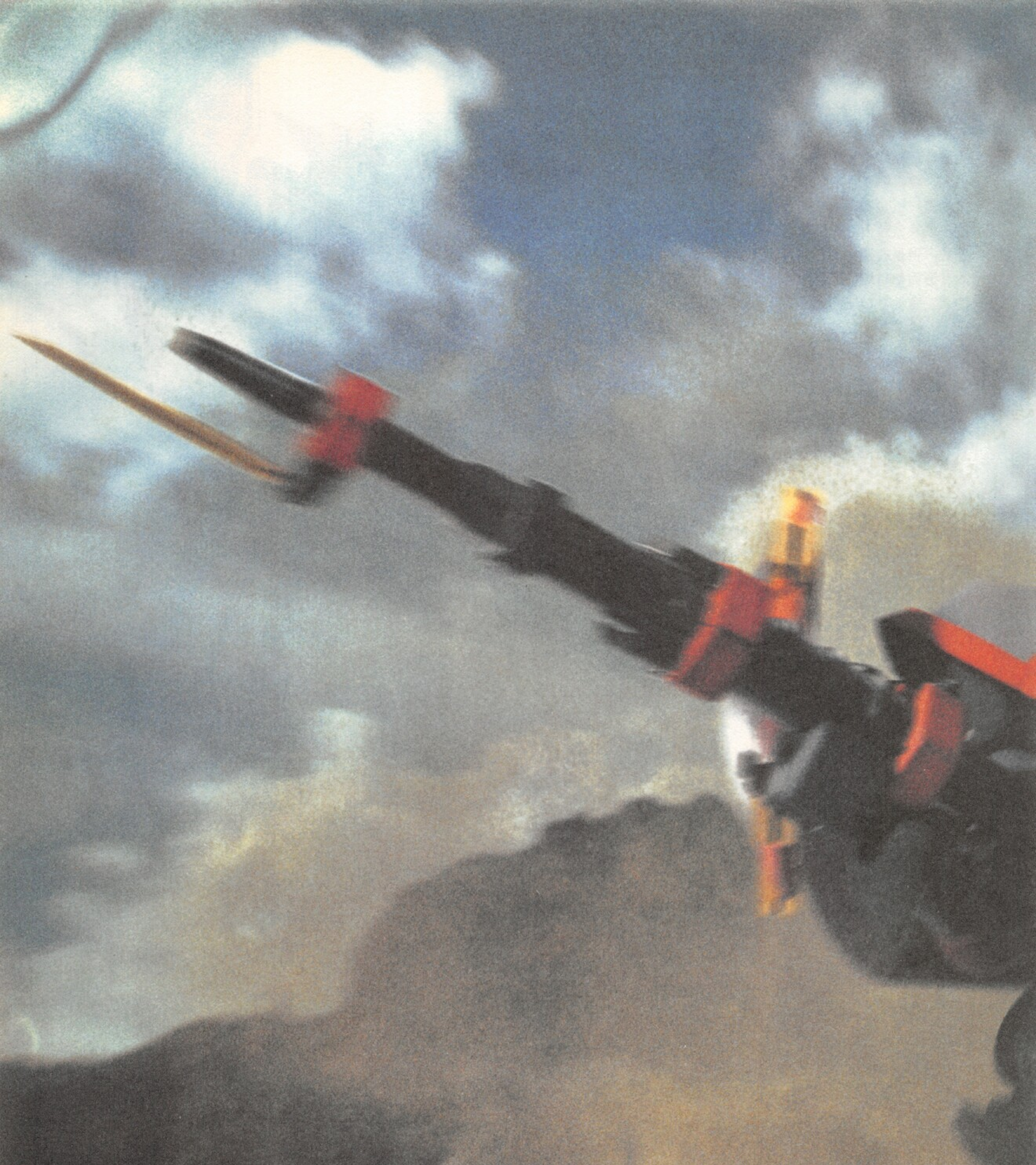




G-HAWK

SPECICATIONS

型号　SRG-02-1
名称　古伦加斯特贰式
全高　50.0m
总重量 300.0t
武装（人形形态）
固体激光
Boost Knuckle
极限爆破
计都瞬狱剑
（G战鹰形态）
固体激光
巨型导弹
螺旋攻击



DGG-XAM2 AUßENSEITER

sculpted by Hiroshi Oishi "ZOKEIMURA / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

由比安・索鲁达克博士所设计的『动力・司令・守护者』系列的一号机。由于搭载了电力驱动而受到欢迎。此外，在『超级机器人大战ORIGINAL GENERATIONG2』中系列2号机——阿武森再塔（黑马）也有登场。这部机体也是由大石凡激情制作的。

DGG-XAM2 AUßENSEITER

sculpted by Hiroshi Oishi "ZOKEIMURA / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

斗篷使用真实的布做的。与设定一样，手部的姿势也得到了真实再现。真如大家所见，姿势也充满了魄力。

DGG-XAM2 AUßENSEITER

这就是以『龙卷斩舰刀』横行天下的阿武森再塔（黑马）。这次由大石凡制作了这部机体的人形形态。无论是两肩搭载的圆盘形武器还是背后的斗篷，都细致地再现了充满魄力的原型机体。各关节都可动，线条也很流畅。是值得期待的一部作品。

无论从那个方向看都毫无破绽。流线性的线条也很优美。希望通过这部作品能给大家带来真正的满足。

从头部后面的导管排出蒸汽。是的，那白色的气体就是蒸汽。

头部也得到了细致的再现。

在“马”的形态中，变为脸的部分也得到了再现。

背部的加农炮也设计了可替换的部分。

足部的周围的配件也得到了彻底的再现。

比安·索鲁达克博士所设计的『动力·司令·守护者』系列的一号机和大曾伽2号机组合。和大曾伽一号机相似的地方有很多，顺便提一句，3号机是在『3次α』中登场的DGG-XAM雷凤。

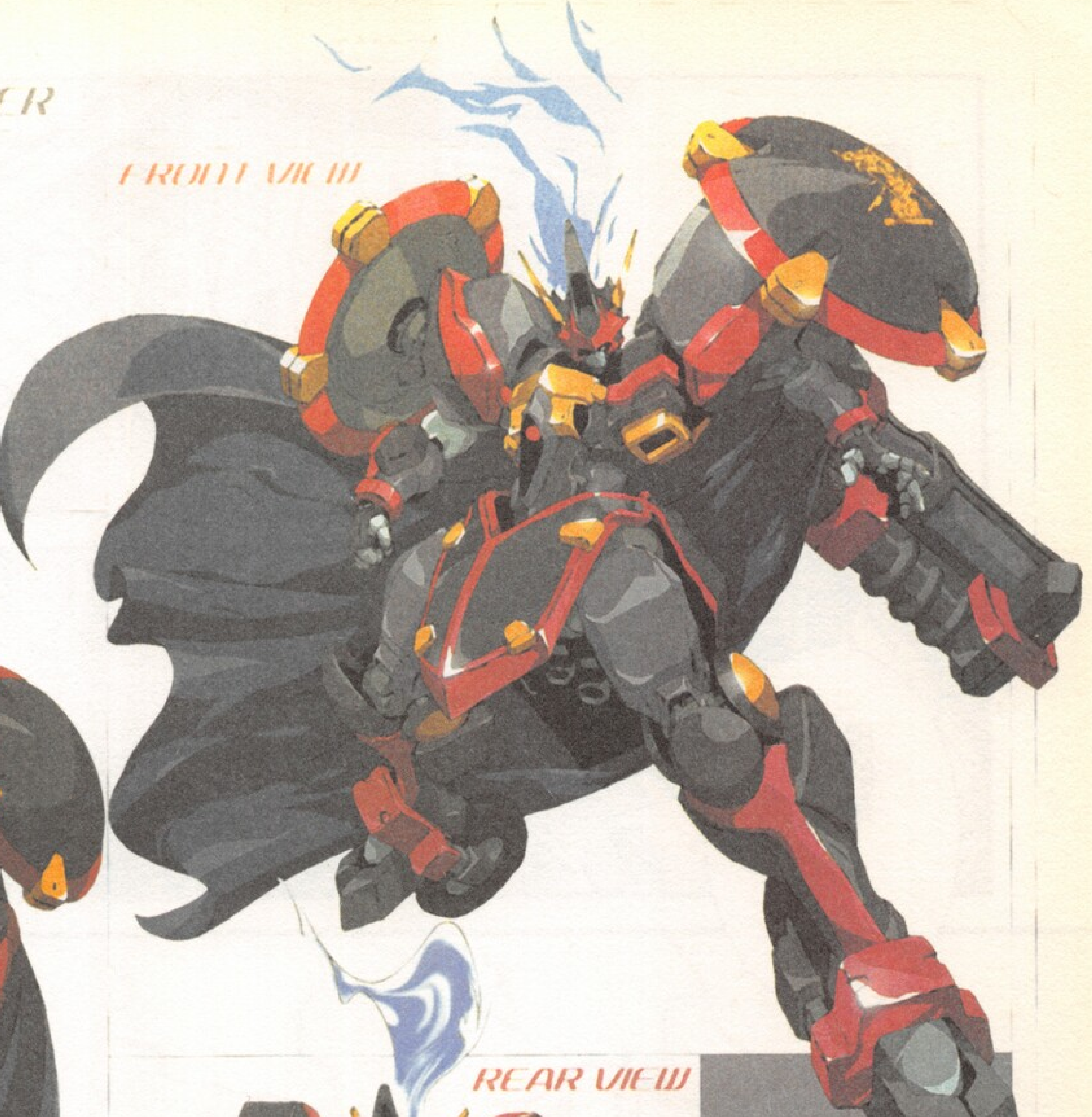
DYNAMIC GENERAL GUARDIAN

DGG-XAM2 AUBENSEITER

DGG-XAM2阿武森再塔

『动力・司令・守护者』系列的2号机。与以格斗战为主的大曾伽不同，是以炮击射击为优势的机体。在比安博士死后，特斯拉・莱西研究所继续进行秘密的开发，调整。在研究所夺时，托付给了雷磁鲁・法因休梅卡也就是艾鲁扎姆・V・布朗休塔因。这部机体除了通常的人形形态之外，还可以与1号机组合变形为马的形态。组合之后可以使出强力无比的组合攻击。雷磁鲁给这部机体起名为“阿武森再塔”（马）。

FRONT VIEW



REAR VIEW

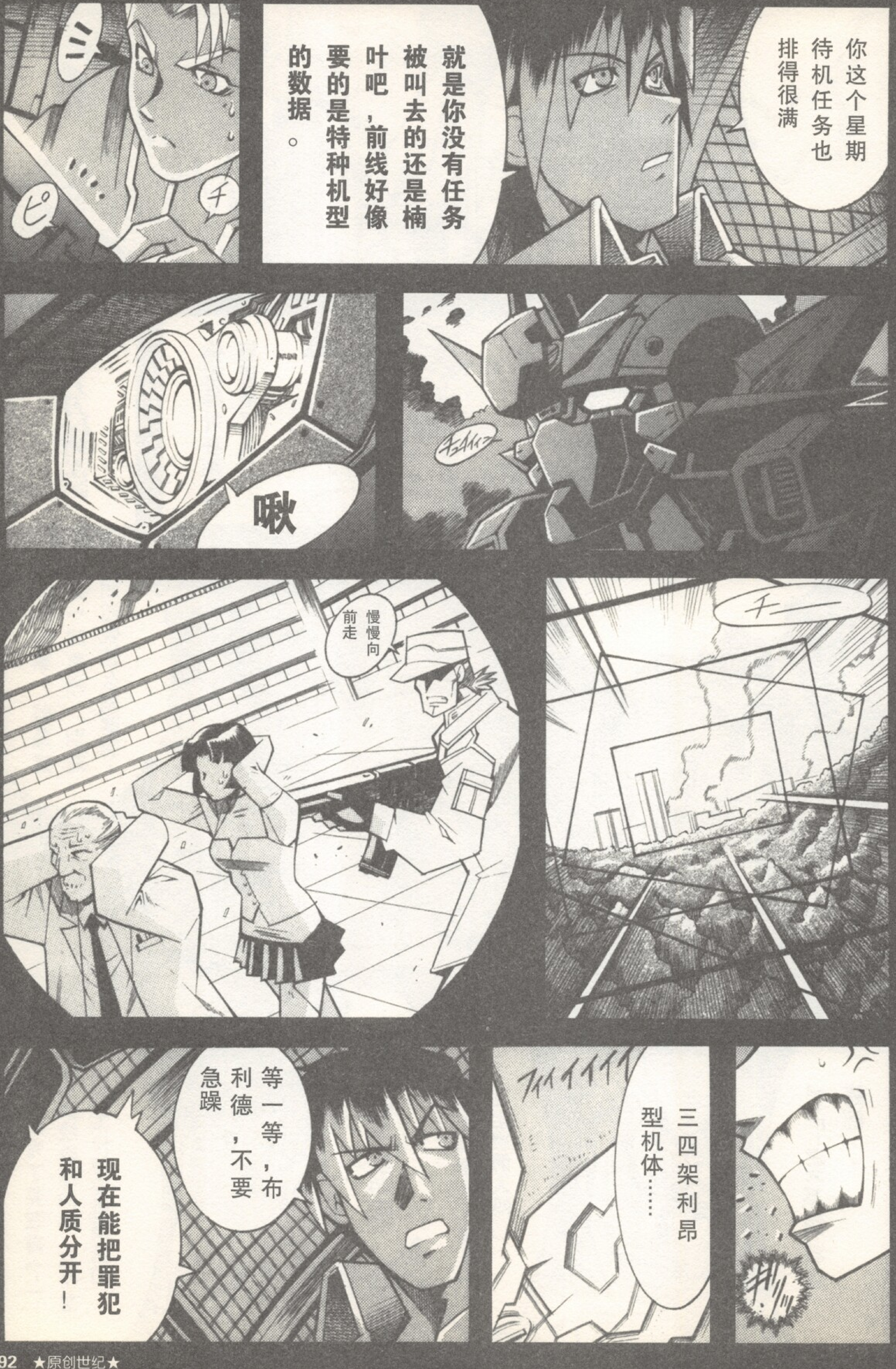
SPECIFICATIONS

型号 DGG-XAM2
名称 穴马
全高 54.9m
总重量 165.5t
主武装
Shuruta・Buratte
Ratue・Kanone
Syuturumu・Rangurifu

WEAPONS

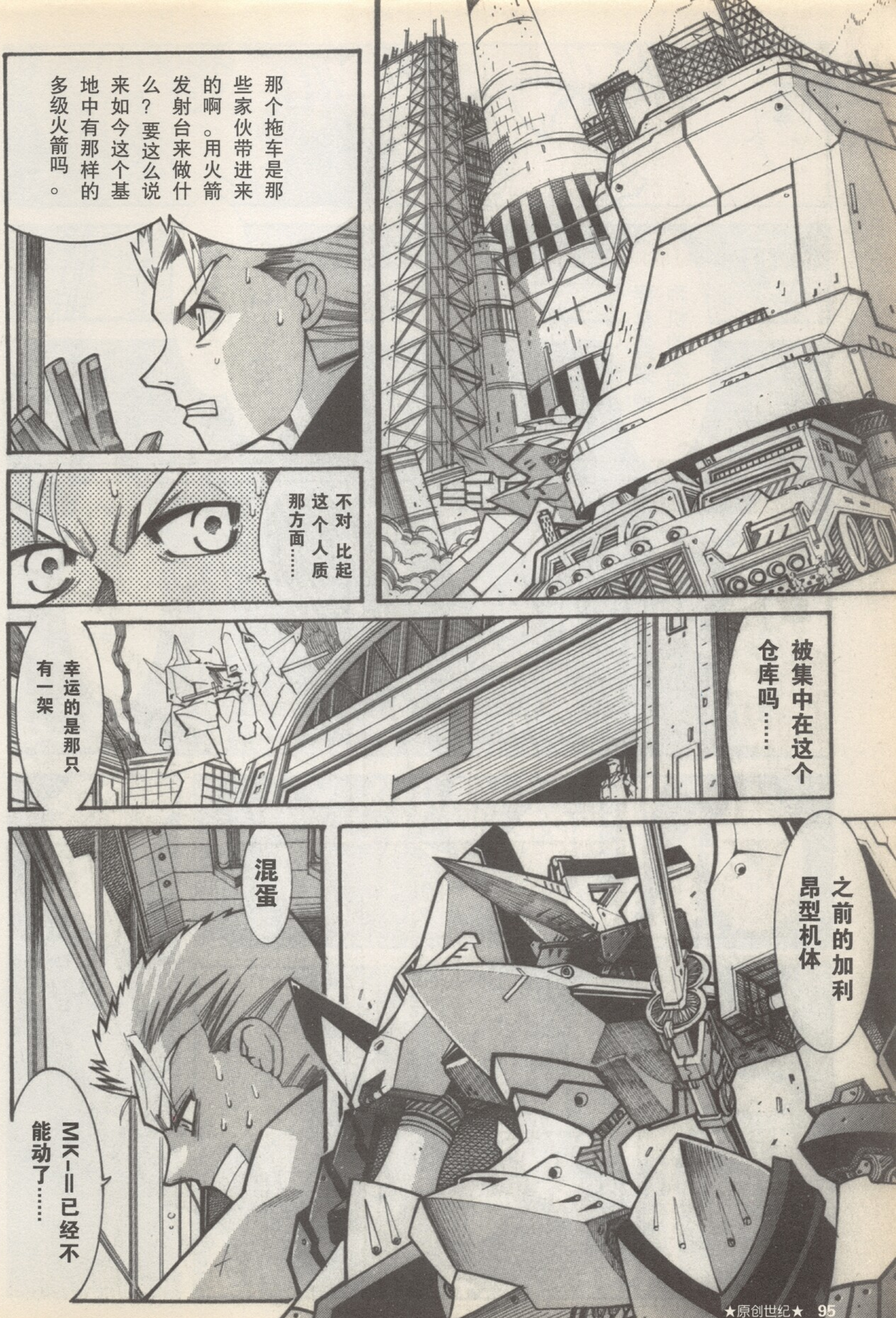
LIVE
石动重工的保安课长终于在十五分钟前把消息禁令解除了。
与正规指令系统相比民间电台的报道要更快了，这不会成为问题吗？
对咱们的作战内容没有影响，搜查和监察都不是咱们的工作。
这样啊
现在暂且要考虑的是——
狡兔死走狗烹？
狡兎死して走狗烹らるか？
八房龍之助
把占领那个基地的恐怖组织
如何清除出去

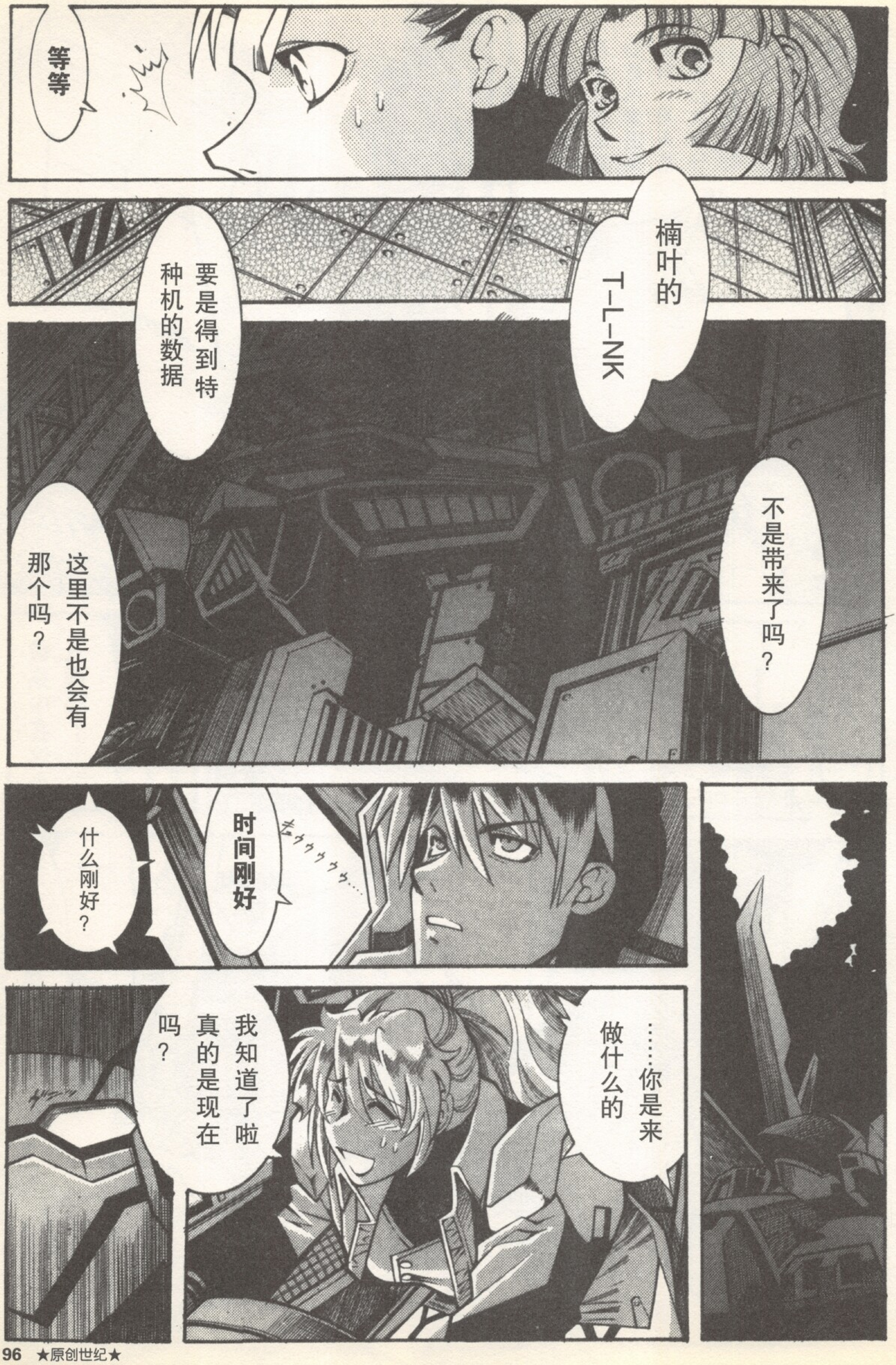
但是……
七分钟前
你说楠叶在那设施里成了人质？
到底是怎么回事？
怎么回事？就是这么一回事呗。别对姐姐我这么刻薄嘛~
是上面为了要取得T-L-NK系统数据的事 这个星期的工作被安排满满的
要带出差津贴哦
现在的楠叶不就是个卫生班的人吗！
T-L-NK系统就连我都……


你这个星期待机任务也排得很满
就是你没有任务被叫去的还是楠叶吧，前线好像要的是特种机型的数据。
チ
ピ
啾
チー
慢慢向前走
三四架利昂型机体……
等一等，布利德，不要急躁
现在能把罪犯和人质分开！

咱们不就是为了这一刻才待机的吗？
感觉没有一点喘息的时间啊——
チー
从石动重工内的同盟那送出的是四架利昂型的零件
那个被布利德干掉的加利昂型机体……
是DC战争的幸存者吗……
那些恐怖分子本身好像是DC的退伍军人，所以还好理解……
现在以那样的战斗力在这占据边境设施的地方打算要求什么呢？

罪行声名和要求都还没有，搭乘交通工具和战犯的释放要求似乎说了……但是……
布利德没事吧？
喷射器启动已经确认了，我想到那种程度下再想办法就麻烦了
既然已经说了那就只有一意孤行了
好像老大的口气哦！响介
匡
キッ
ドサ…
没有被抓算是暂时获救了，但这可不是什么时候都能逃掉的
……咦？

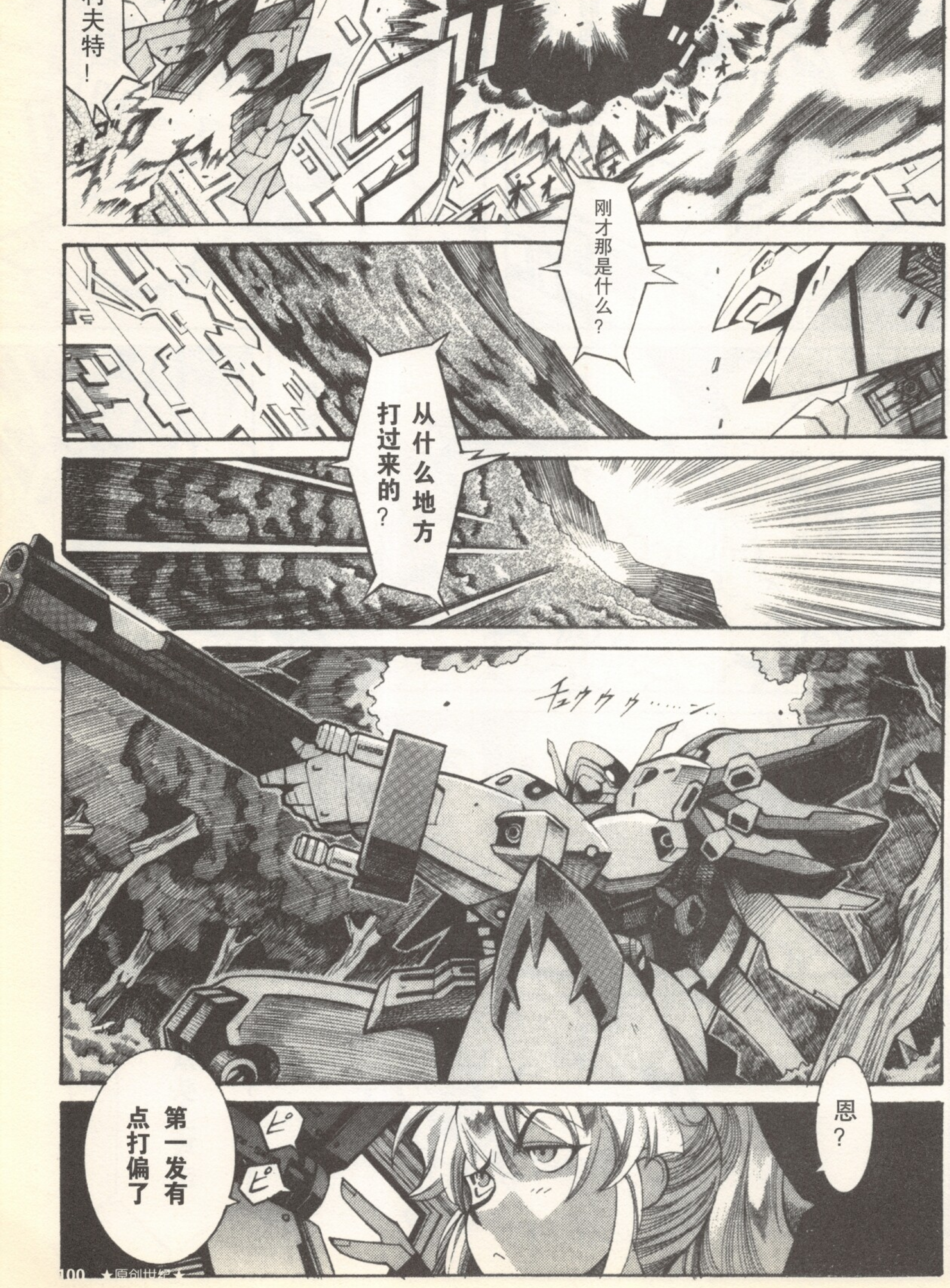

那个拖车是那些家伙带进来的啊。用火箭发射台来做什么？要这么说来如今这个基地中有那样的多级火箭吗。
不对 比起这个人质那方面……
被集中在这个仓库吗……
幸运的是那只有一架
之前的加利昂型机体
混蛋
MK-II已经不能动了……

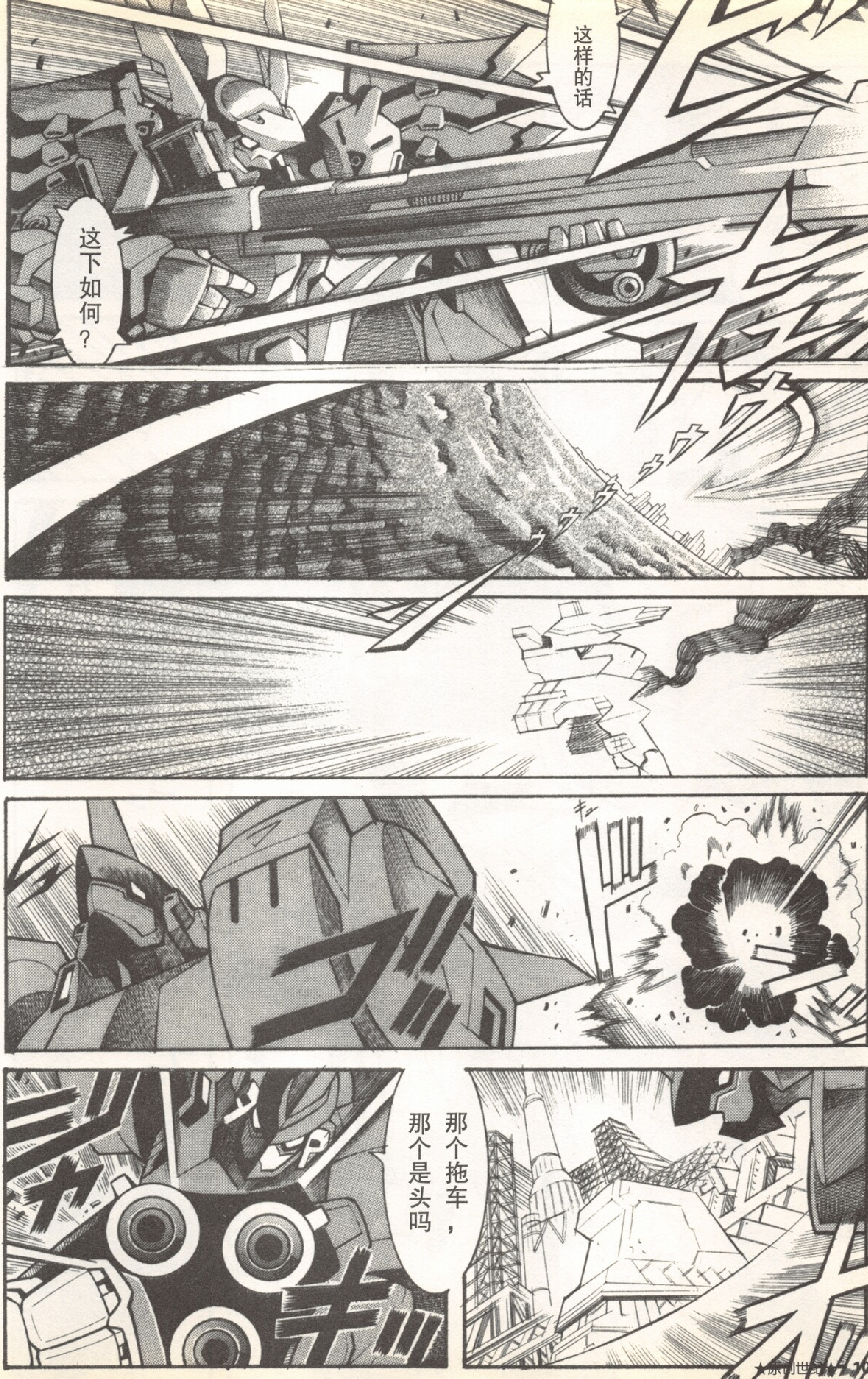

等等
楠叶的T-L-NK
要是得到特种机的数据
不是带来了吗？
这里不是也会有那个吗？
时间刚好
什么刚好？
……你是来做什么的
我知道了啦真的是现在吗？

不要梦游打到我啊
我会努力地
一气呵成
一个人？
是的，的确是一架PT
还要再派人过去吗？
这样零星的攻击就算有策略也是无谋略的
让兰开斯特和克利夫特的利昂过去

告诉村田，眼睛不要离开人质
这一定是个佯动
就算绕到这边也无所谓，不过
感觉实在不够劲啊

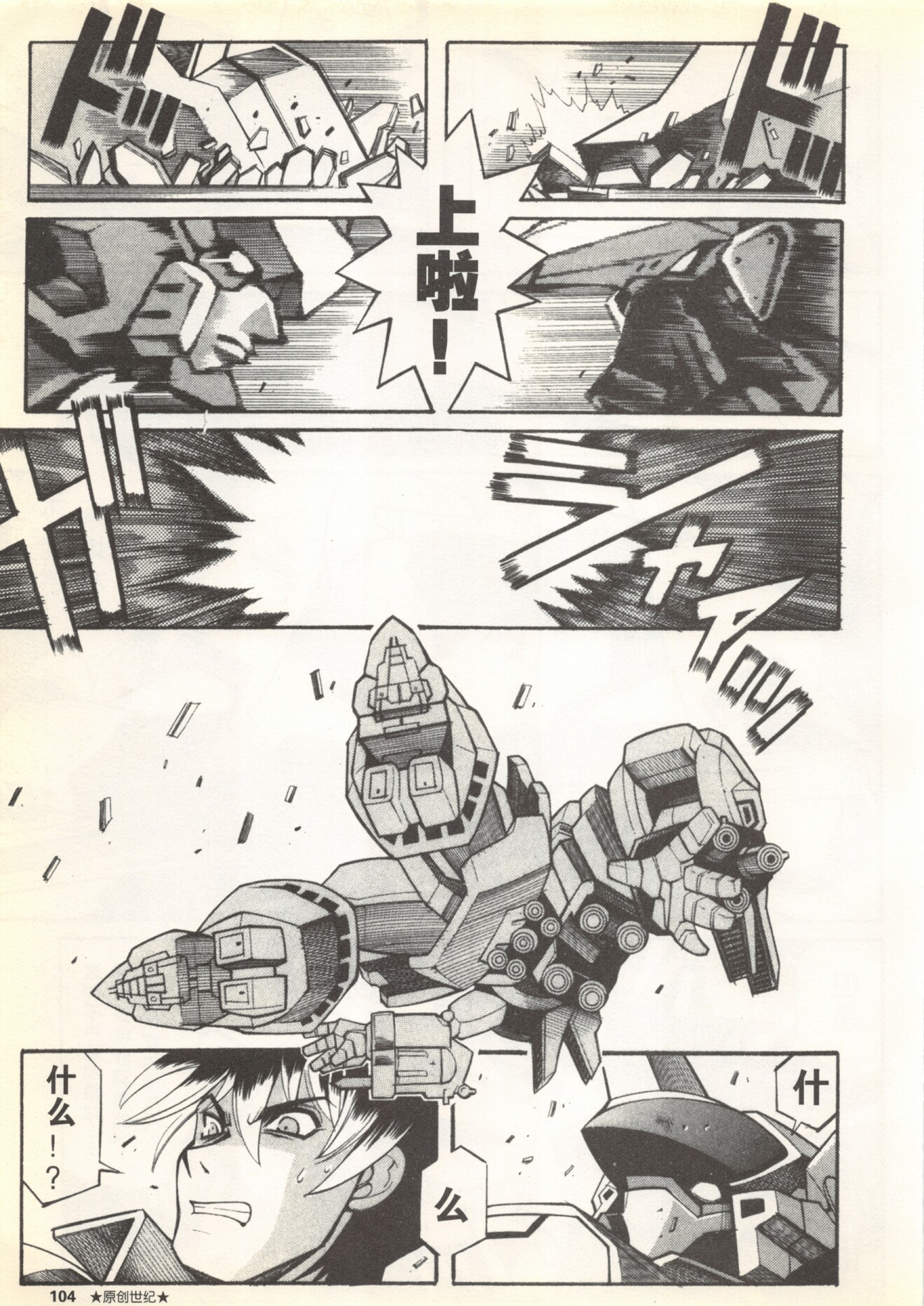
呜
这个家伙不看前面啊！劲啊
果然
那家伙对于飞着的对手没办法啊
兰开斯特上升高度
这个家伙是陆地战类型
从头上攻击


克利夫特！
刚才那是什么？
从什么地方打过来的？
チュウウウ……ン…
恩？
ピ
ピ
第一发有点打偏了


这样的话
这下如何？
キュ
那个拖车，
那个是头吗

亡灵改造型的突袭机体！
之前的凶鸟型就应该发觉的，那些家伙是ATX小队
村田！快过来集装箱拖车这里，有麻烦
不行啊
这里也有客人啊
ゴンゴン
ゴン

ゴンゴン
ゴンゴン
嘀——
嘀——
フィイイイイ…
嘀——
好可惜啊
不能悠闲地和你玩了
チュイイイイイ…
チキッ
这种不协调的感觉……因为是楠叶调整的T-LINK系统的缘故吗？
但是


上啦！
什么
什么！？

手臂……!?
喂，喂，你没事吧？看到你华丽地飞出去了
艾克塞琳？
!

你不要靠近那从货物箱中有双眼睛……
ギ ギ ギ
ゴン ゴン ゴン ゴン ゴン ゴン
ヴ
ビッ
!!?
!

啊呀呀 比我的射程都远哪！
原来如此 你们的目的是把这个家伙送上宇宙吗？

ゴン ゴン ゴン ゴン ゴン ゴン ゴン ゴン ゴン ゴン
瓦尔西昂改FC……
本没有想在这个地方有消耗的但是
戈顿！琪昂！去摧毁阻击机体！
那个家伙我们来对付

切……!
!
真结实啊
到底是白色之星攻略战中幸存下来的机体

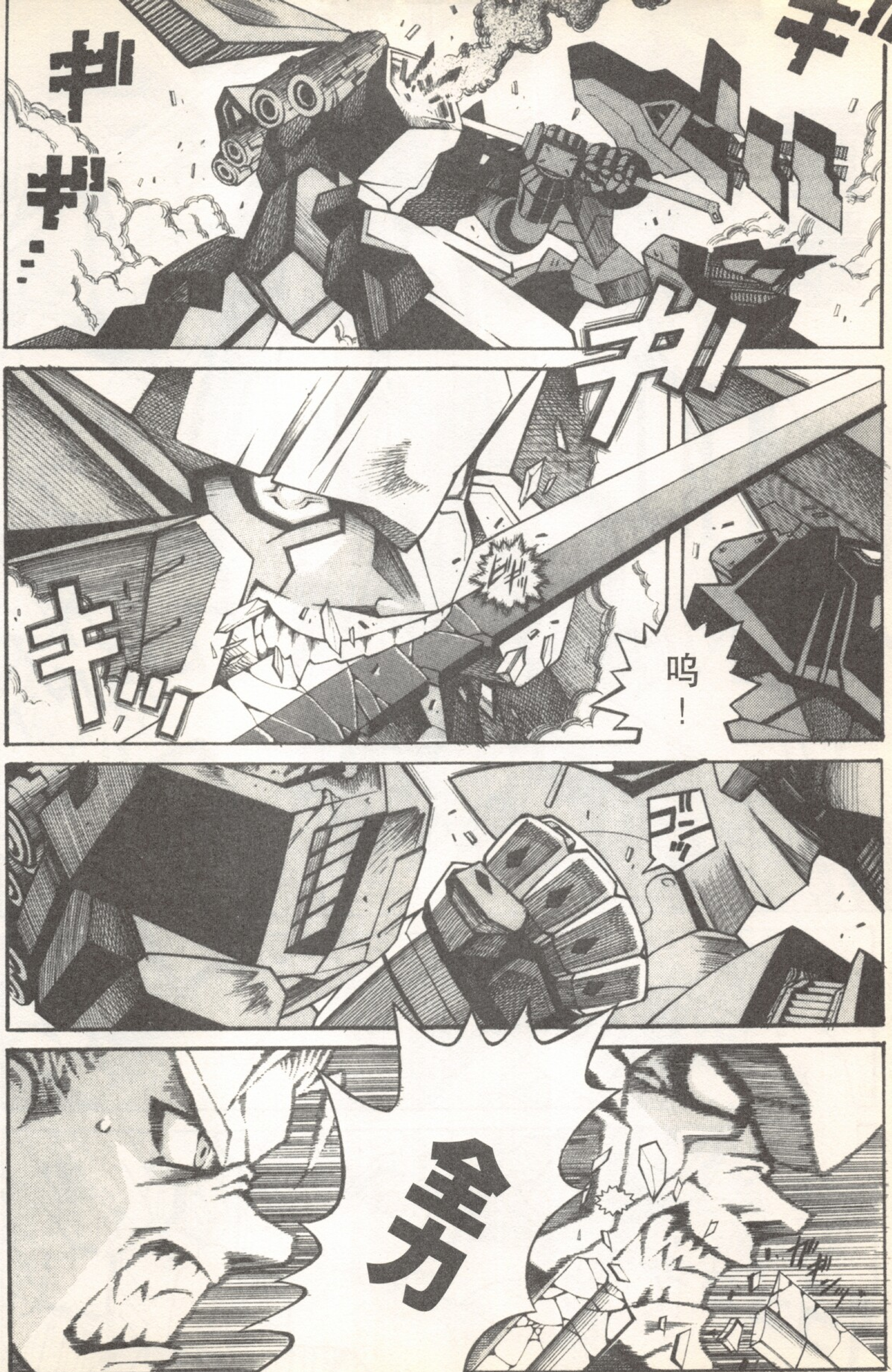
你知道……
现在你打算做什么
这种恐怖行为什么也改变不了的
是的！什么也没改变！
即使是赌上比安博士和麦亚总司令的性命着场革命
这个世界也没改变！
的确异星人被击退了但是灾祸再来的话所有人又会依然故我！
现在的联邦与以前多少不同了！
那不是一朝一夕会改变的
正因为这样世界才不能从紧张中解放变革是要求与它相应的代价的

我要用这个
DC的遗产
向这个世界
提出疑问！
目的是把
那机体送
上宇宙
切断了卫
星通讯网
吗？
依你所看能阻止我吗
交叉十字

哐
没用吗……？要想赢这个家伙这个系统的不协调太重了
不愧是特准机型的装甲啊，攻击都被弹开了

脚步摇晃很厉害……机体不是常态很遗憾吧
可能还不如刚才凭着冲劲好些呢
凶鸟的机师！
拜托了二式，借给我力量
我们的目的是一个吧？
全力推进

一刀
两断
一意专心


呜！
全力

重拳
ガ
キャアッ
直接命中了吗？
ゴゴゴゴ……

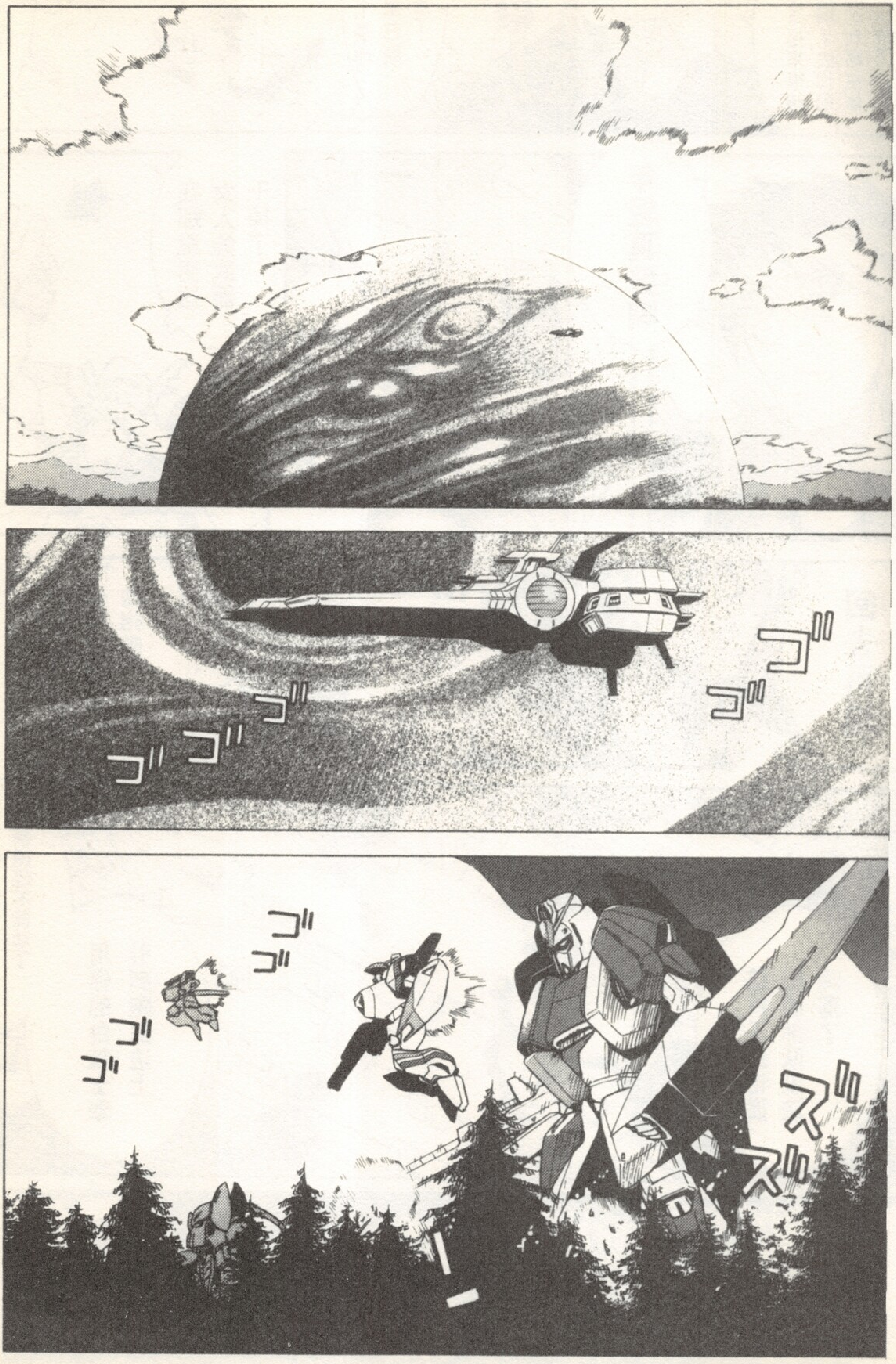
好厉害
好厉害的马力
但是 以这个程度要把这瓦尔西昂打倒
别骄傲自大了
啊？
就你这个程度
别做梦了

哇 啊
哇啊啊啊
!!?
ガガガガガガ
你这家伙
怎么可能？

!!!
导弹全开
ゴゴゴゴ
ゴゴゴ
ドドドド…
喂

漂亮地完成了
这个基地看来已经没用了
你看起来很精神啊？去你那边的利昂机体怎么样了
在那里用这女人的武器干掉了
比起那个快看啊！那两个人
ZOOM
年轻真好啊
喂！咱们也没输啊！抱抱，抱抱啦！
かもんかもん
バッチこーい
回去再说
古铁 二式 MK-II 都搁浅不能动了
用你的白骑士牵引到跑道边上
这样子的话撤出的部队没法降落了
え
？
你听到了吗？艾克塞琳
抱抱？
回去之后？

——END——

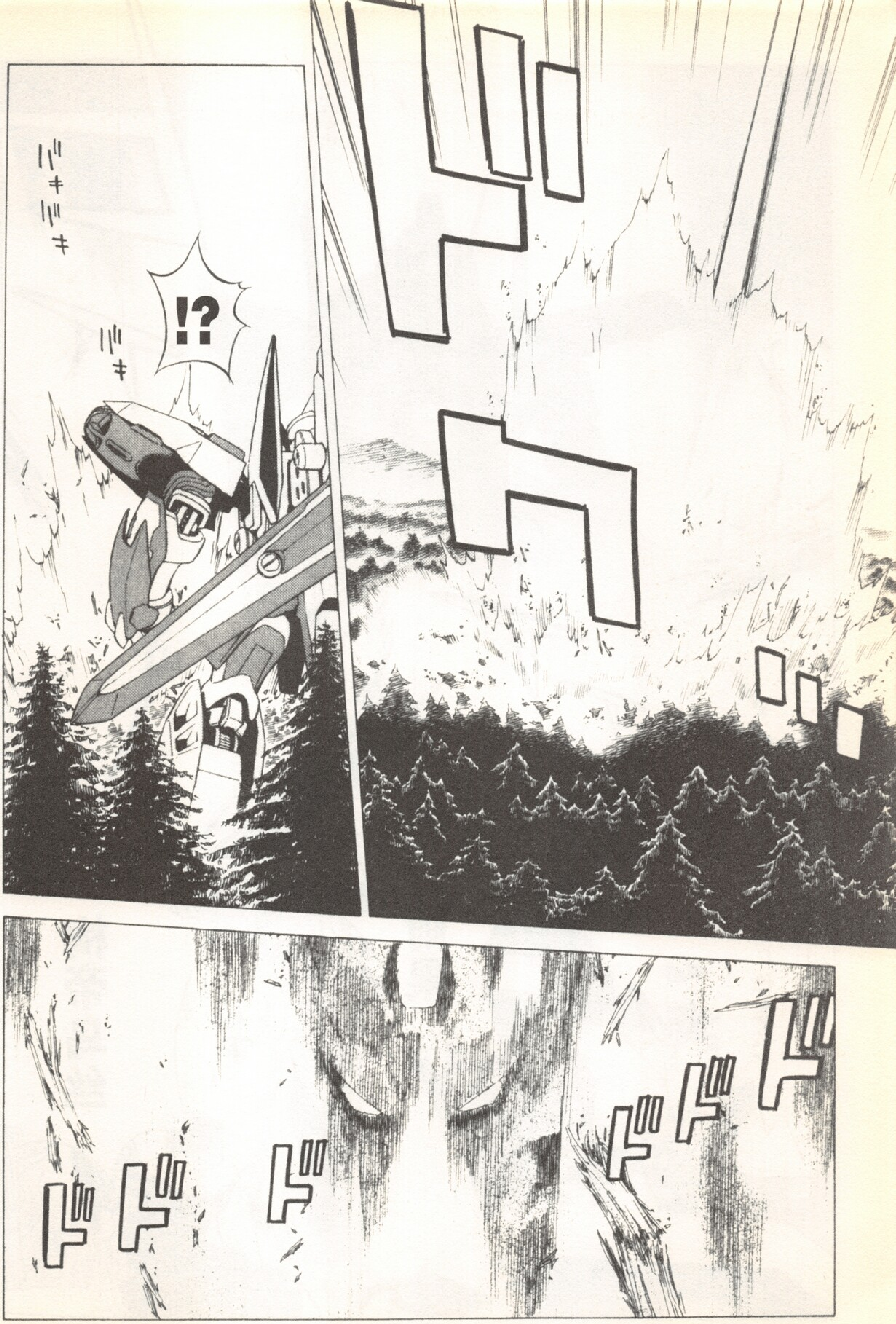

ゴゴ
ゴゴゴ
ズズ
ゴゴ
ゴゴ

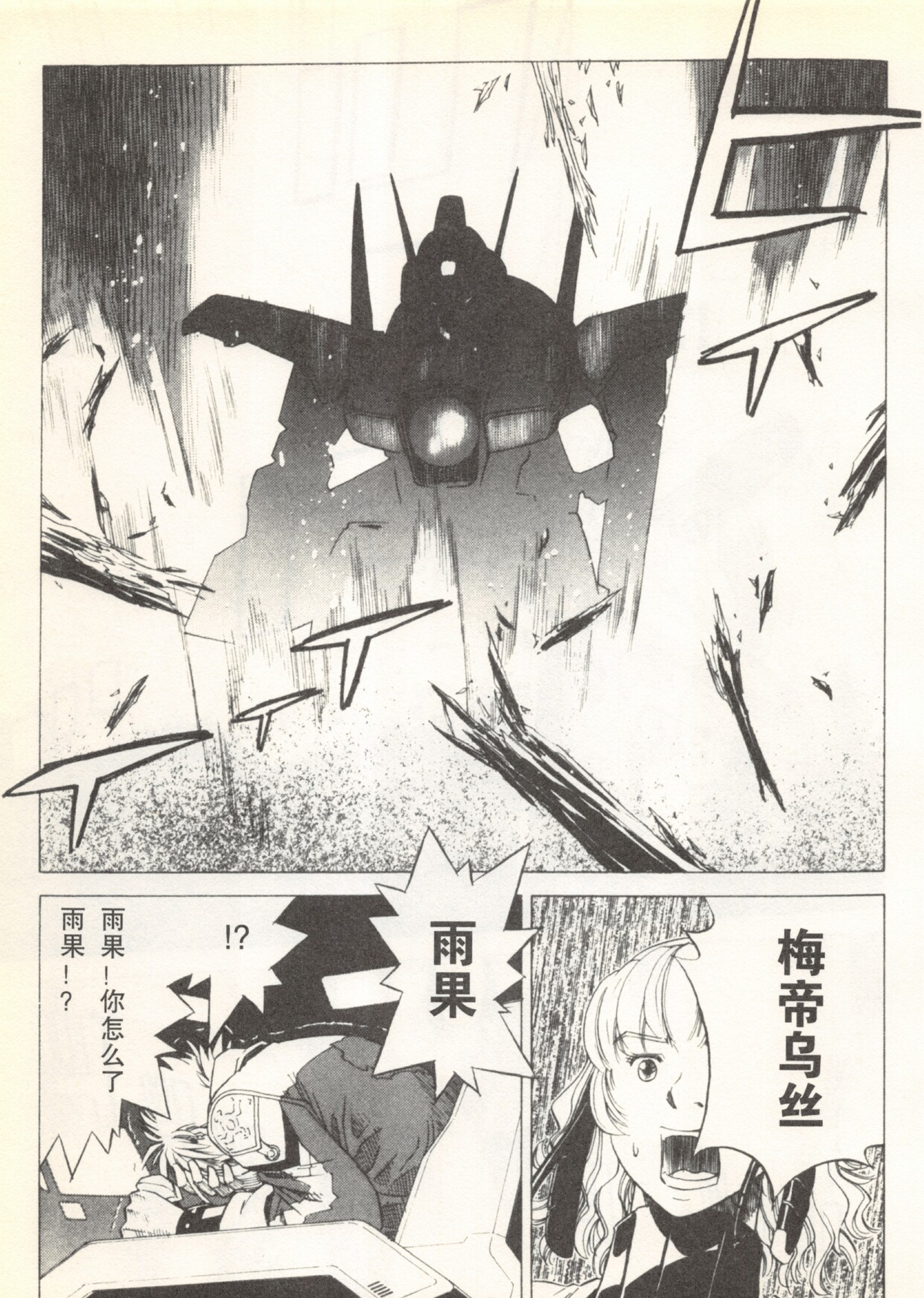
アタシのパートナー

我的伙伴

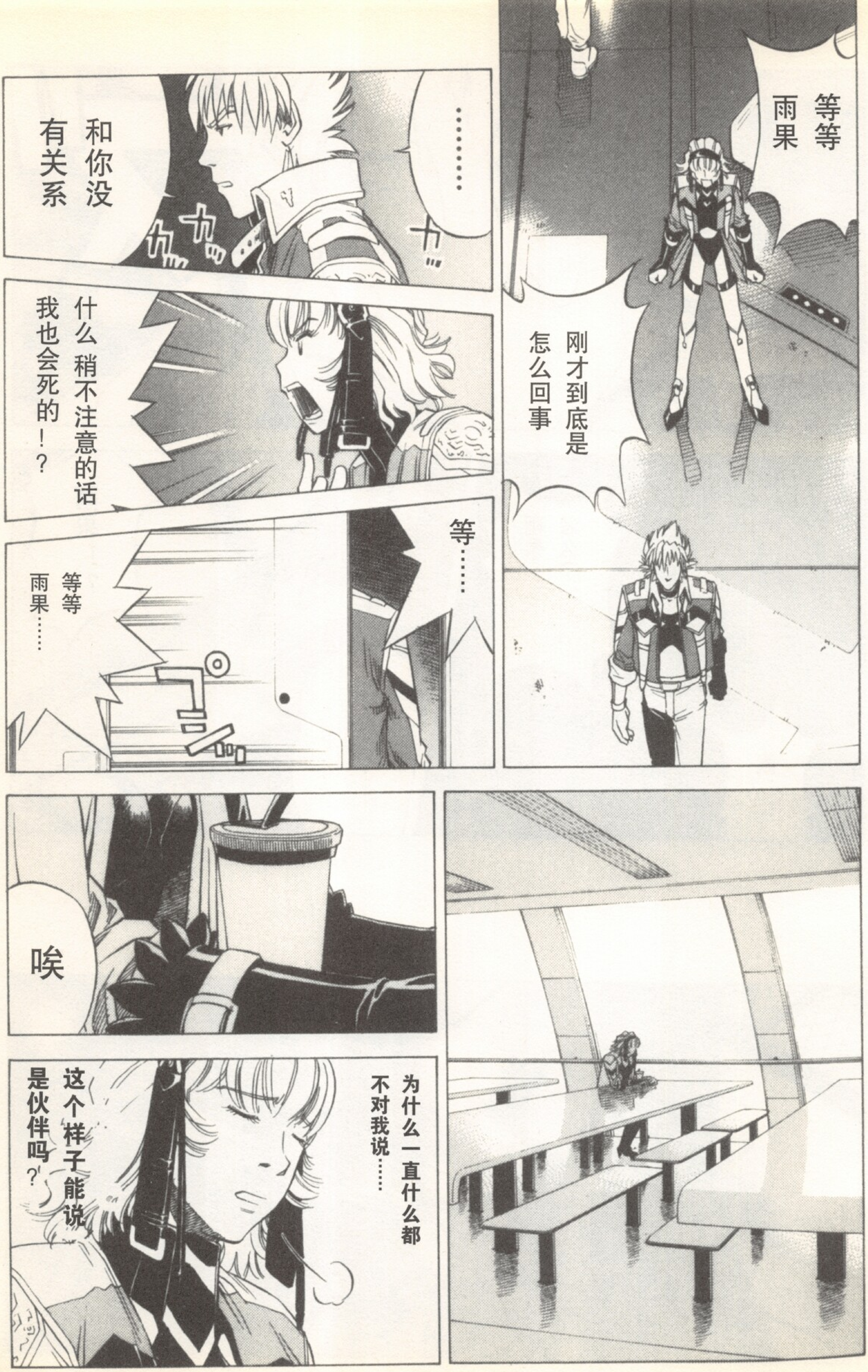
多田乃伸明

ヒュイイー
ピ…
ピ…
真的是木星啊
ピ…
ピピ…
！
所属不明热源接近中！
什么


バキバキ
!?
バキ
ドドド
ドドド


梅帝乌丝
雨果
!?
雨果！你怎么了
雨果！？

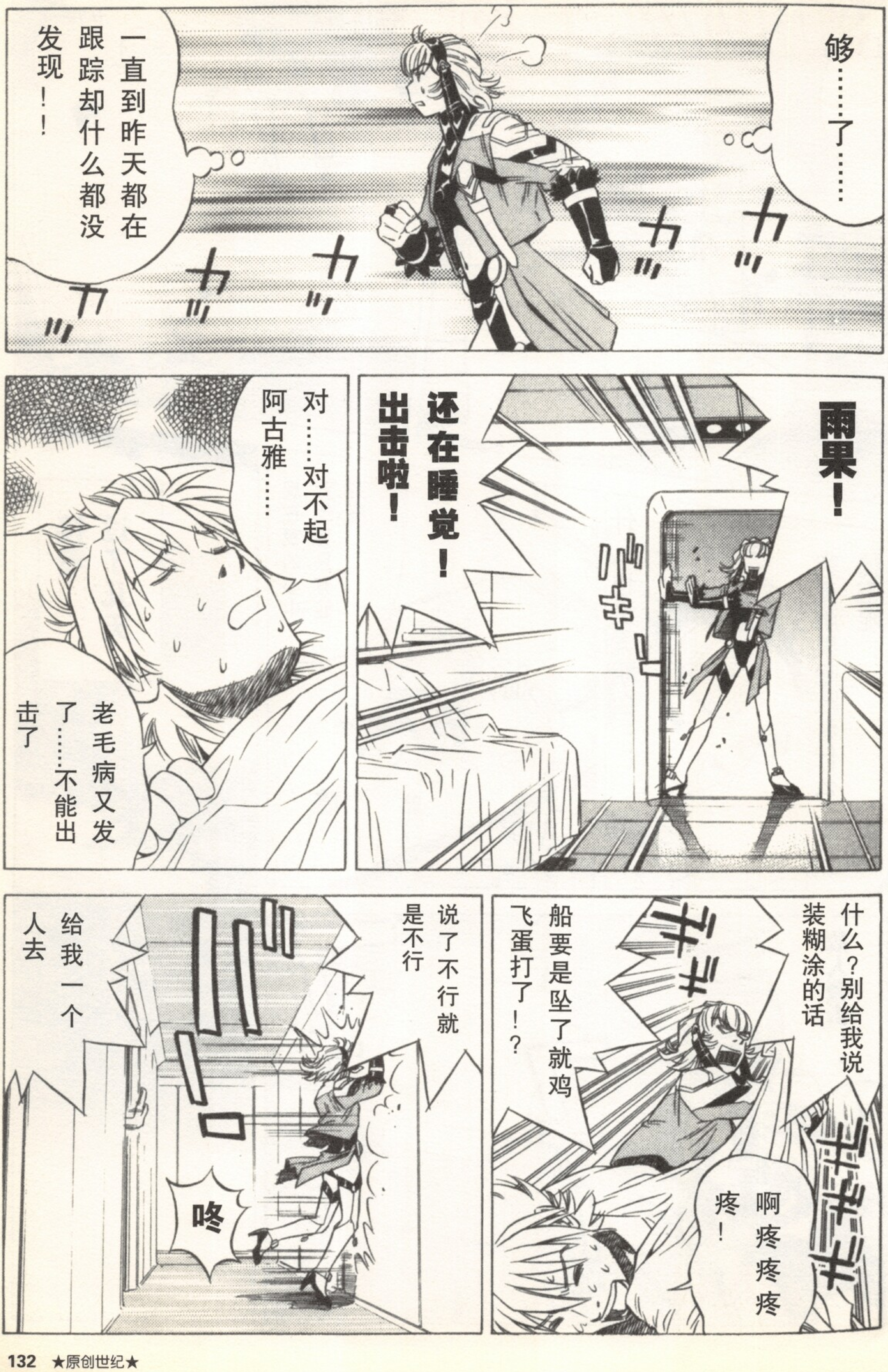
ズキ
雨果！？
我的头……
雨果！怎么了？
雨……

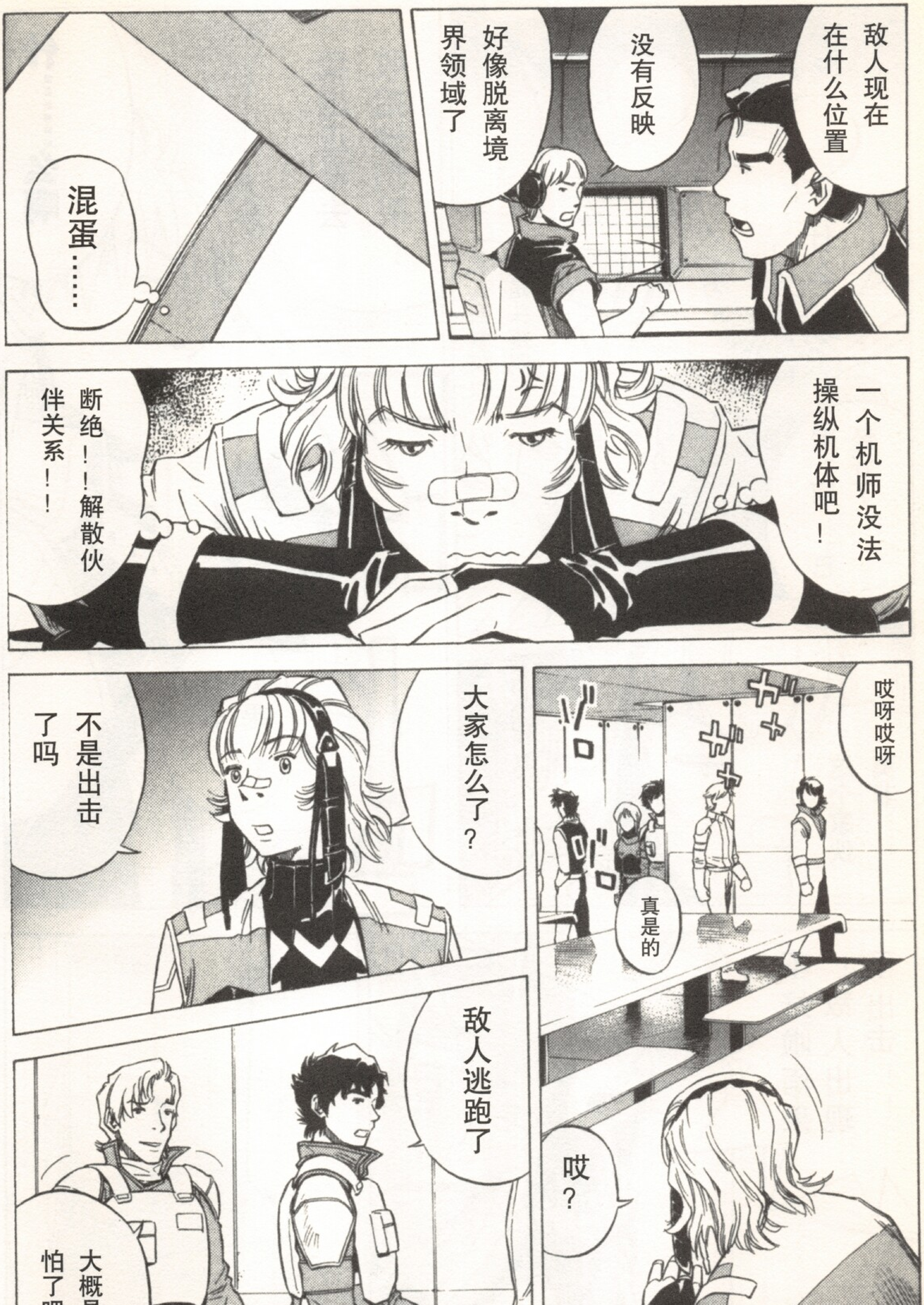

等等
雨果
刚才到底是
怎么回事
……
和你没
有关系
什么 稍不注意的话
我也会死的！？
等……
等等
雨果……
唉
为什么一直什么都
不对我说……
这个样子能说
是伙伴吗？

否定
ガタ……
恩？
身为日出之国的男人要在荷包蛋中加入酱油！
就算是与这个世界为敌也要去战斗 这是绝对不能改变的！！
是啊 来，酱油
ス……
……哦
……
カタ
ぱく ぱく
好好厉害
这理想画面说起来就是猛兽与训兽师啊！！
老、老师
うるっ
？

シャカ
シャカ
ぞっ
……
那、那么 先从了解对方开始怎么样？
看着吧，雨果，我要让你赤裸裸地展现在我面前！
ふわーあ
さっ
ダーッ
ダーッ
ダーッ
ダーッ

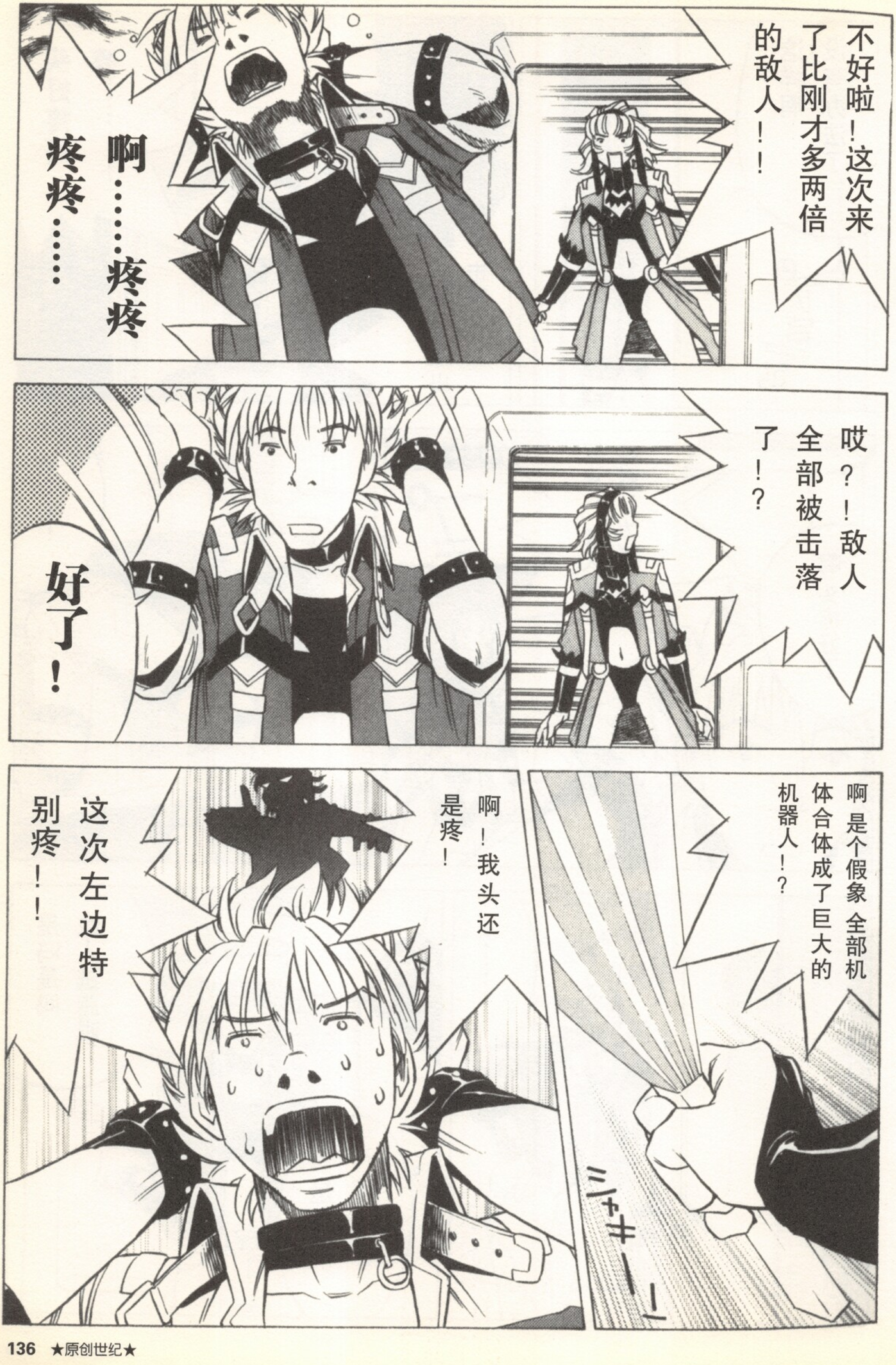
ザザー
哇
接着过了几天
现在我的心中萦绕着只有徒劳感……
什么也没弄明白……
究竟雨果隐藏着什么秘密呢……
敌人袭击！？
フィーーッ
フィーーッ


够……了……
カッ
カッ
一直到昨天都在跟踪却什么都没发现！！
カッ
カッ
雨果！
还在睡觉！出击啦！
对……对不起阿古雅……
老毛病又发了……不能出击了
什么？别给我说装糊涂的话
船要是坠了就鸡飞蛋打了！？
啊疼疼疼疼！
说了不行就是不行
给我一个人去
咚


敌人现在在什么位置
没有反映
好像脱离境界领域了
混蛋……
一个机师没法操纵机体吧！
断绝！！解散伙伴关系！！
哎呀哎呀
真是的
大家怎么了？
不是出击了吗
哎？
敌人逃跑了
大概是害怕了吧

什……么啊
我这正要去收拾他们呢！
什……
什么
我说雨果……
怎么回事啊你！？不是头疼吗！！
啊？啊……已经好了
はっはっはっ
这个家伙莫非……
プシュ
不好啦雨果！敌人出现了出击！！

头好疼疼疼……！！
这样没法出击啦……
这样啊 没有办法了……
……
雨果！敌人逃跑啦！太好啦
啊 头疼好了
是吗是吗 敌人逃跑啦
是啊！拜拜喽
……


不好啦！这次来了比刚才多两倍的敌人！！
啊……疼疼疼疼……
哎？！敌人全部被击落了！？
好了！
啊是个假象 全部机体合体成了巨大的机器人！？
シャキーーン
啊！我头还是疼！
这次左边特别疼！！

END

世界の中心で成敗と叫ぶ!!

在世界的中心呼唤成败

NAO

啊？
哼！
好厉害
刚一开口最进入临战状态了
多蒙这个家伙又冷不防碰了钉字……
到了这个地步竟是口水战啊

大家在做什么？
啊 舰长
不知道为什么补助记忆装置探知到一股异常的热源……
是那个吧
那个……那件事情……
实际上……
要再比一次吗
好啊
啊 大体有个方向了……
那么我……要去组织他们……
我想大概没办法阻止吧

这个啊
就是在格斗大会上也绝对见不到的组合！！
两边都加油
加油
冲啊
算了
因为观众都很高兴所以就这样吧
而且
那个人，掌握着克罗诺斯家族的力量
呜……
不过我也知道
天空宇心拳 ROMSTOL
合起来了……

来啦！！！
哦哦
哦哦
我的伙关键
时刻啦
舰长 前方有敌舰的影子！！
啊
……舰长！！
在
哇啊啊
呀呀呀
嘿嘿嘿……
ズズズズズズズ

嘿嘿嘿……这真是个好机会
在这无敌机械要塞鬼边上打架
人类真是愚蠢的生物……
红心之王的多蒙
在这里把那两人打倒的话
大大削弱他们机械军团的战斗力！！
无赖大帝想必会高兴的吧
在加上克罗诺斯家族的不报名的男人……

接着在不久的将来我回顶替无赖大帝夺取大帝宝座的
比多拉大帝统治百鬼帝国
ハイルヒドラー
比哆啦大帝吗……
听起来真不错啊
为了这个目的
百鬼军团

哎呀
你这个家伙
察觉到了吗
那么大声叙
说自己的梦
谁都会察觉
到的……
顺带一提在雷达里也
是穿行而过……
可恶
那样的话只有把
你们的脑袋
要是你能
的话
!

哇啊啊
从后面攻击
真卑鄙
闭嘴你这个
坏东西！！
你没有说话
的资格！！
滑行踢
东方不败与
天空宙心拳
奥义
要上啦

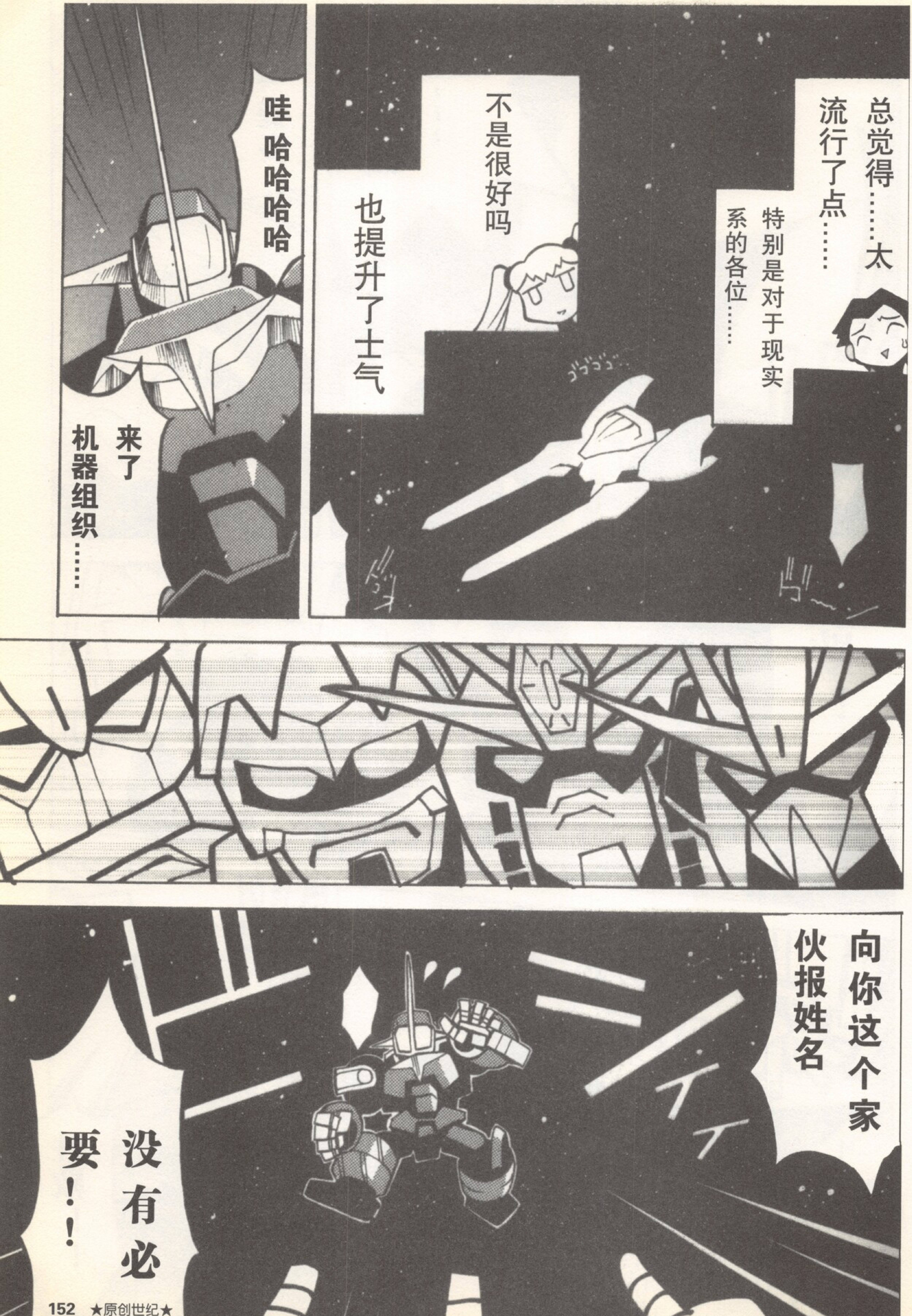
暴热！！
神手指

粉碎
啊 混蛋

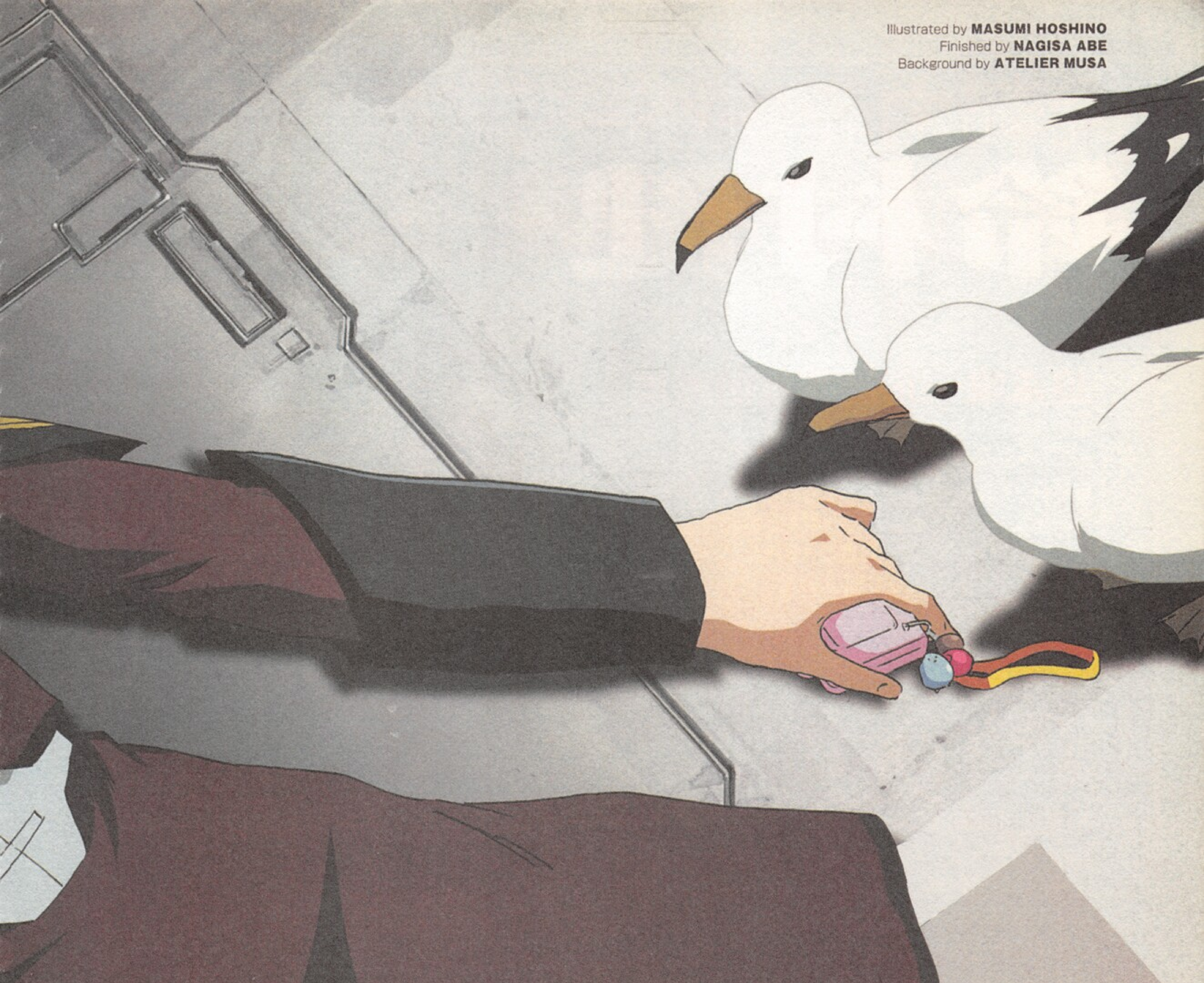
胜败！！
おぼえておれーっ

在这个世界当中
是容不下罪恶的！！
这件事……
之后……
在部队中……
谁都没有察觉……
ゴゥ

要上啦 捷多
OK 卡缪
W神之光线~~~~~~~~~~
胜败！！
胜败！！
胜败！！
胜败！！


总觉得……太流行了点……
特别是对于现实系的各位……
不是很好吗
也提升了士气
哇 哈哈哈哈哈
来了 机器组织……
向你这个家伙报姓名
没有必要！！

接着 在这里
也有一个人
不知道是谁
在叫喊
那啊
正是
无敌的力
量啊
人们啊
把那称作黑
色的城堡(唱)
哇塞
我干的真不
错啊……
歌词
这样啊
快去告诉甲
儿和大介
这样 机器组织
一点一点朝着古怪的
方向发展……
END



Illustrated by **MASUMI HOSHINO**
Finished by **NAGISA ABE**
Background by **ATELIER MUSA**

特别版完结篇 ~ 自由的代价 ~

打开心扉

长期的对立，使得真和吉良们有了心灵层面上的沟通。真的心中，曾经在一瞬间开启过一道新的大门……本期《机战FAN》我们将为您奉上对真的扮演者铃村建一先生的采访。除此之外，还将为您介绍特别版完结篇的精彩之处。无论是已经看过还是没有看的朋友都不能错过哦！

KENICHI SUZUMURA

鈴村健一

追求唯一正确答案的难度

——『命运』从开始到现在差不过已经过了两年了，您有何感想？

■铃村：2年啊，真长啊！对我来说，『命运』这部作品比较难理解。

——是哪方面呢？

■铃村：既包括工作人员也包括观众。我觉得这部作品中有很多不同的观点。在工作时必须绞尽脑汁去从不同的观点中寻找一个正确答案，这是比较难的。现在回过头去想想，也许观众们也是这样吧

——您觉得观众们寻找的“唯一正确答案”是什么呢？

■铃村：电视和电影不同，可以来回的更换频道。所以在只看一点点的情况下寻找到对自己有用的内容是很重要的。我觉得角色或是机体有时随便看一眼就会觉得很好看很漂亮，观众们寻找的就是这种符号性的，很容易让人记住的东西。在这个层面上也是能够让自己学到新东西的。

——学到的东西多吗？

■铃村：是的。电视这种媒介让我不断地去思考。到底是要面向观众的，所以内容好不好理解很重要。但是我个人的目标是构建出超越符号性内容的文化，以及制作出能够让我们和观众一起成长的媒介。

——这就是艺人铃村建一的前进方向吗？

■铃村：我想通过电视帮助观众开阔自己的视野。这个想法我从『命运』中得到了强烈的感觉。为了制作『命运』我们绞尽脑汁,想把观众一下子就吸引住。虽然这和刚刚所说的“超越符号性”的话有些矛盾，但是“答案不止一个”，才是『命运』的主旨。

答案不止一个

『命运』从2004年开始播放到现在已经两年多了。饰演飞鸟真的铃村先生回想了一下,说道“已经这么久了”。铃村先生从『命运』中得到了什么?他得目标又是什么?

铃村健一Choice!

在第34话中真击落了吉良。我也不自觉的高兴起来(笑)。这之后发生了很多变化。战胜吉良的经验和自信结合在一起,最终变成了天狗。但是那之后他只是在他自己狭小的领土内被人吹捧。这个很表面化的孩子在经历这些之后越来越强。

铃村健一Choice!

第8话中穿的便服。其实当时我有一件和这个差不多的衣服,觉得穿上很不好意思,所以只穿了一回,感觉就像COSPALY(笑)。还是战斗服好看。我曾经还请一个原型师做过身着战斗服的真的模型。真的是非常漂亮。

铃村健一Choice!

“你这个家伙……!”,在配这句台词时十分有感觉。也就是超越自己本身的情感,和剧中的主人公同步,就好像真的是自己在面对着那个人。感觉自己就像现在的年轻人一样。真的是很有意思的台词。

铃村健一Choice!

无论和谁在一起,真好像都是一个人。就算是露娜玛丽亚,也不知道能不能理解真……但是我个人对他们俩今后关系的发展很感兴趣,把他们送上社会会怎样发展呢……在这种期待下我自己为露娜玛丽亚和真做了几张照片(笑)。

在全部理解的基础上打破框架

——您是以这个主旨来出演真的吗?

■铃村:向着自己坚信的道路不断前进,这是真的信念中最重要的部分。为了做到这点我特意留心了一下。无论事情是好还是坏,他的信念始终贯彻在我心中,最终没有动摇,完成了工作。『命运』并不是真成长的地方,他没有什么太大的变化。

——作为驾驶员,真越来越强了啊。

■铃村:那是因为他坚持了自己的信念。我觉得现在的年轻人很多人都是这样。冷静地分析,寻找与自己相符的事物。真就是这种人。

——也就是现代年轻人的典型。

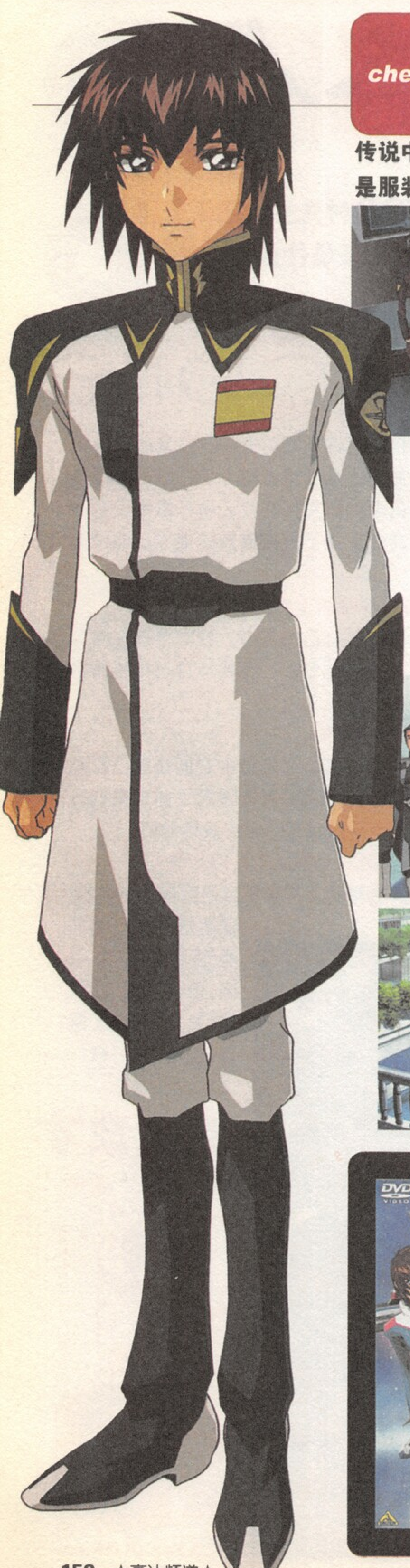
■铃村:没有具体内容的自信,只是精神方面让自己打破框架……也许是这样吧。但是我觉得在考虑之前先采取行动的人有时能成就大事,所以我有时也会羡慕他们。

——从您的话来看,您是属于事前考虑的类型吧。

■铃村:在分析,计算的基础上打破框架是我的最终目标,像真这种爱行动的类型也许能力很强,但我不想输给他们。我想在了解自己心中的“框”之后再打破它。

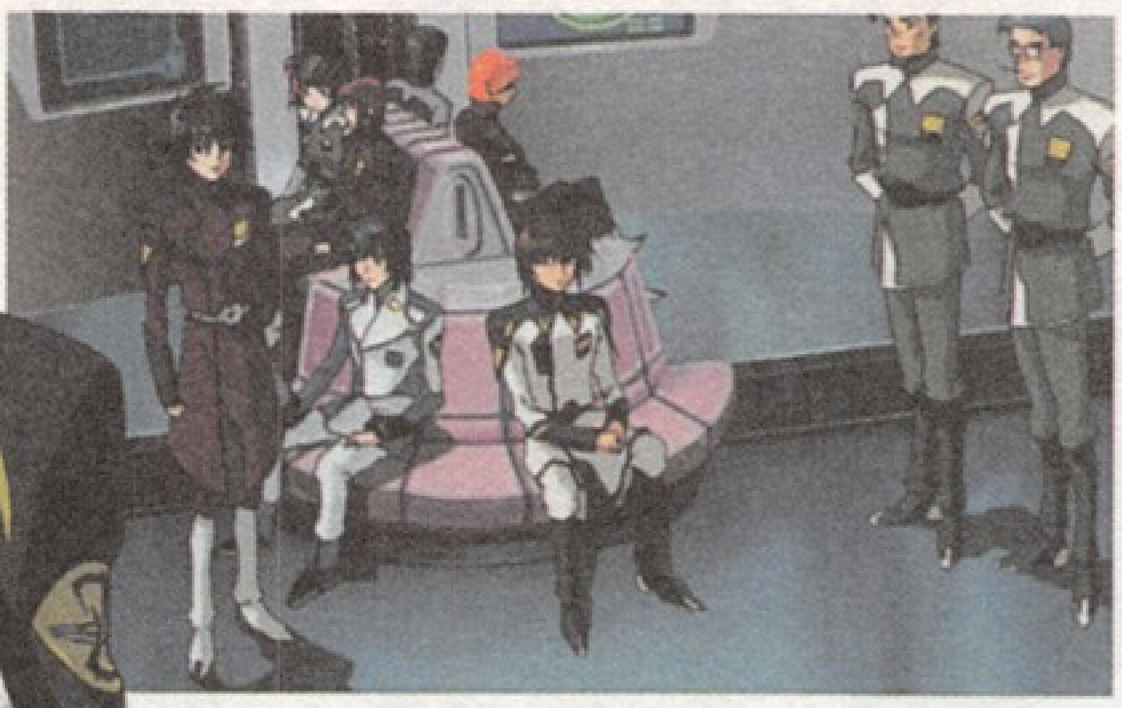
——您的话让我感觉到“我绝对不会输给真”。谢谢您接受采访。

SEED DESTINY Chase!



check! 吉良大和的军服

传说中的吉良的白色军服正体！和真以及露娜玛丽亚他们站在一起，就好像是服装设计师为了自己的前途在参加重要的集会一样。



check! 拉克丝的所在地

拉克丝作为卫星上的代表出迎吉良。实际上她现在是服装设计代表，但是真正能让她感到安逸的，只有吉良的身边……相拥的两人脸上都显露着幸福的。

DVD已经发售啦！

机动战士高达SEED DESTINY
特别版完结篇

~ 自由的代价 ~

完结篇的DVD已经发售！在初回特典里不仅有奥布Ver.的印花卡片，更有特别制作的豪华收纳盒！绝对超值！另外，在影片的最后，还追加了令FANS们惊愕的“意外事件”！

必见！

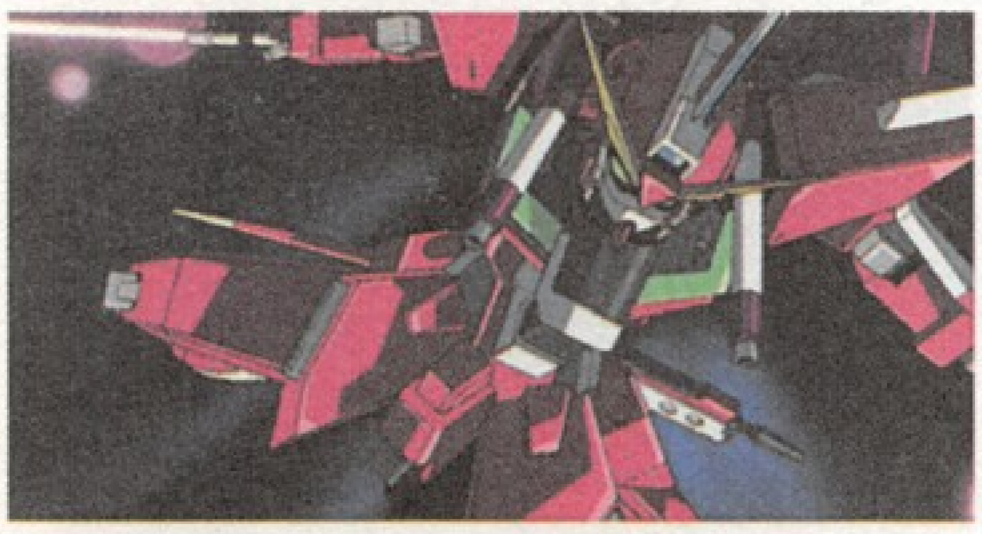
特别版完结篇

自由的代价

2007年1月7日，万众瞩目的完结篇终于放映了。
传说中吉良的白色军服以及新制作的剪辑，值得关注的内容数不胜数！
在这里，我们为您奉上本作的精彩之处。

check! MS战

在前作中强袭自由高达，无限正义高达，晓等新集体不断出场。在完结篇中，这些机体将进行充满魄力的战斗！



最后登场的新型机体・大魔骑士！三部大魔『火箭』『吼叫』『攻击』三位一体！粉色华丽的外表为故事增加魄力！

check! 真的决意

真在宇宙区域・梅萨阿败给阿斯兰。战后在欧诺科洛岛与吉良和解。这些事使真成长了不少。抛弃憎恨，和奥布并肩作战。

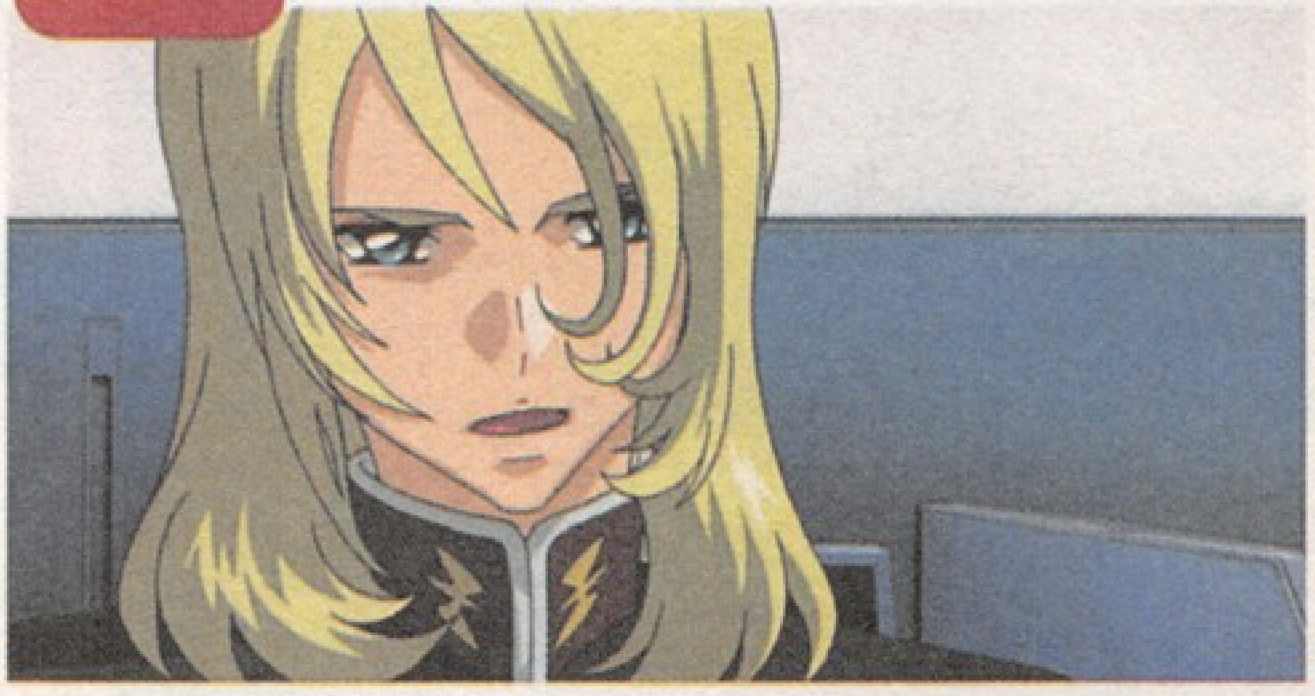
真回想着铃所说的话，感觉自己和铃有着同样的想法。他决定跟随议长的思想前进。

check! 卡嘉莉的想法

卡嘉莉终于摘下了阿斯兰送的戒指，看着镜中的自己，表情很沉痛。这是迈向未来的第一步。作为奥布的首领，卡嘉莉决定不靠任何人自己去战斗。

check! 吉拉VS铃

通过克鲁泽而相互走近的吉良和铃。大书特书的二人直接对决也是由此而起。在两人关系越发明朗的现在，可以感觉到这场多余战役内里的意义。



“高达之父”富野由悠季自传

「因此，我……」

富野由悠季简历：1941年，出生于小田原。毕业于日本大学艺术学部。1964年进入手冢治虫制作公司。参与制作《铁臂阿童木》等动画的剧本和演出，而后成为自由职业者。作为电视动画系列的监督又不断有名作诞生，同时在小说界也颇为活跃。主要作品有《Rean之翼》、《圣战士战记》、《王之心》、《倒A的治愈》等多部作品。

写自传，实在是一件让人头疼的事。

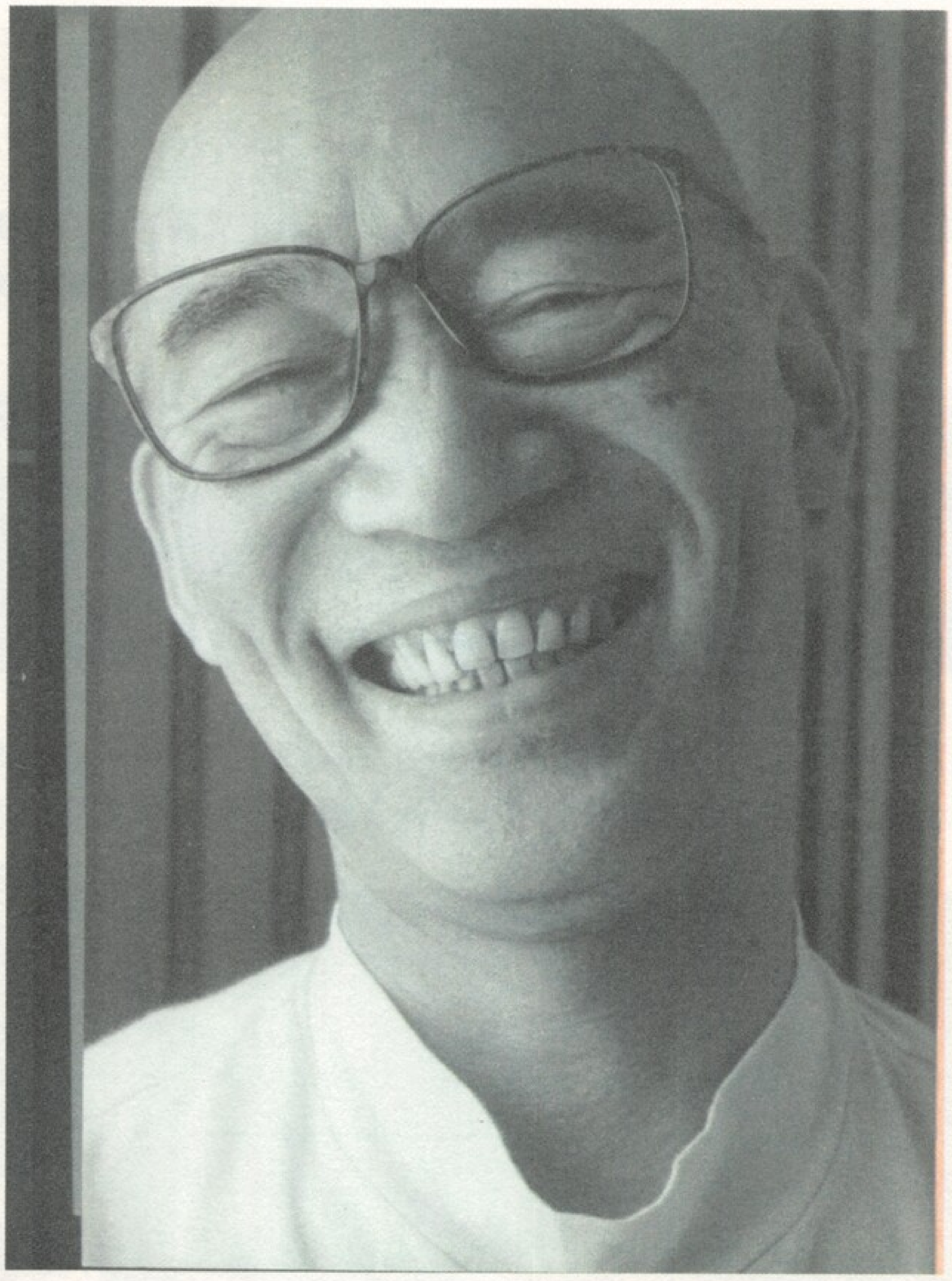
从我个人的角度，一直有着抵触情绪。传记，当然是虚构的东西越少越好，但其中又涉及到家人不知道为好的一些事情。虽说是事实，但是还是不想让他们知道，偶尔说一些谎话也是为了不伤害到他们。
因为这个原因，要是写下去，某些事情我的妻子就一定会知晓，所以真的是不想写。
但是，之所以接受这项工作，身在社会，有些事情不是个人的意志所能掌控的，这是其一；关于我过去的种种，也该让妻子知道一些了，毕竟有些事情，压在心里很是沉重。

在本文中所记述的，我尽可能的展现出事实，同时，这牵扯到的危险和承担着危险的人，却并不是我，而是我的妻子。面对妻子，作为两个孩子的父亲，我确实是没有尽到责任。
为什么会接受这项工作，我还有自己的另一个理由。

学生时代的我成绩非常一般，体育、文化活动也不行，在小学时代被称作“虚弱儿”的我，却已经能够成家立业养活妻儿了。就是说作为大部分日本人所应尽的一项义务——纳税的同时，作为户主，我已经有了自己的房子，从飞机在高空拍摄的照片中，我的房子一定也在其中，屋顶在晨辉下闪闪发光。虽然我还在还贷当中，但是拥有自己的房子，这已经够让人激动的了。

这是动画这一新兴产业，为我指明了前进的道路。比起其他的工作，像电影电视、电脑之类，还是这个工作最适合我。
凭借动画这个工作，使我骄傲的成为社会的一员，而享有公民的各项权利。但是，面对一些质疑，确实有必要来澄清一下。

涉及的人名将尽可能使用真名，包括日语的片假名部分。但妻子的部分将用化名，毕竟用真名示人，会让人很为难。



高达的第一步

昭和56年，（1981年），三月一日上午九点，我带着些许紧张，站在名古屋车站边上的松竹作剧场的大幕前面。在TV版上映后，电影版《机动战士高达》将在这里向FANS公映。

名古屋这个远离东京的地方——真要在这里上映吗？在电视动画里成为“可恶”的代名词的机器人真的要登上这个电影老铺的银幕吗？在FANS中会有好的反响吗？

今天全国公映，东京、福冈、大阪、札幌，还有这里——名古屋，5000人将一同感受着最初的一瞬间。我来坐镇名古屋，是因为最初的TV版是从这里搬上银幕的，其他的会场交给了其他的成员的出演者。这五家影院的上映会不会顺利进行呢？我站在观众席最后的通道上。

松竹的标志出现在银幕上，供给、制作公司的名字出现了，暂时还没有声音，空白的段落、音乐、高达的序幕介绍、效果音——永井一郎的配音真厉害啊，画面声音都顺利出现在名古屋的银幕上。和预计一样的视觉

听觉效果。字幕还没出来……还没有……怎么这么长……总算出来了。颜色和预计的不同，还是预想的效果好一些啊。

算了。慢慢接近的扎古的呼吸声。好……之后的就交给FANS来感受吧。

真想听听放映结束时FANS的声音，太紧张了，还是算了，况且还有其他的安排,要坐新干线到富士市，在那里有一个签名会，会有很多的FANS。随后要去小田原。

久违了的车站，站前的广场已经不是我熟悉的那个广场了，这里已经变得人声鼎沸。战后的那个平静的小田原，已经是很久以前的事情了。

终于，到了小田原，FANS在等待着我,这是为我止渴的甘露，虽然没有欢迎会，进入会场时也只是随着人流一起进入，不是什么了不起的事，但那却是我工作的胜利果实，我真想对小田原喊一声："小田原，我成功了。"

这只是我的一己之见，当然，小田原的市民并不会将我作为一个成就大事业的人一样对待，但是走到实现高达电影化，并能够在这里举行签名会，已经足够了。

虽然我的声音会很快的消失，即使那样,我还是要对这小田原的天空,大声说:"小—田—原，我—回—来—了。"被嘲笑也好,被当作傻瓜也好，我——就是出生在这小田原。

幼儿园的时候，记不清了，开始记事儿是从小学3、4年级的时候，一副病秧子的糗样，不断被同学叫着外号，而且总是被欺负。面对那些坏孩子，要是一个不留神我就死定了，所以要小心的看他们的脸色。到了5、6年级，幼小的我已经形成习惯，总是附和别人且从不会说出自己的想法，学习上也不行，运动方面也很糟糕，最好的成绩是6年级时徒步竞走得了年级第3名。

和所有的男孩子一样，我也有过单相思的初恋。但是，乡下的孩子不会像城市的孩子一样，有什么浪漫的告白之类的经历。在现实中，我又不断的碰壁。在集合了1800人的中学生"夏季科学发表会"上——发表自己的科学想法，我提出"在宇宙中旅行"，真是羞愧的一刻啊，苏联早在多年前就发射了人工卫星，实现了我所说的梦想，因为胡乱从少年杂志上抄了一段文章，没有想太多，被叫做傻子——"不过脑子"，真让我羞愧。

不久，初三时，又被纪律委员揪到全校学生面前端正礼仪，使我在大家面前出尽了洋相，话说回来，没有经历过那个阶段,也不会有现在的成功吧。白山中学，我的母校。

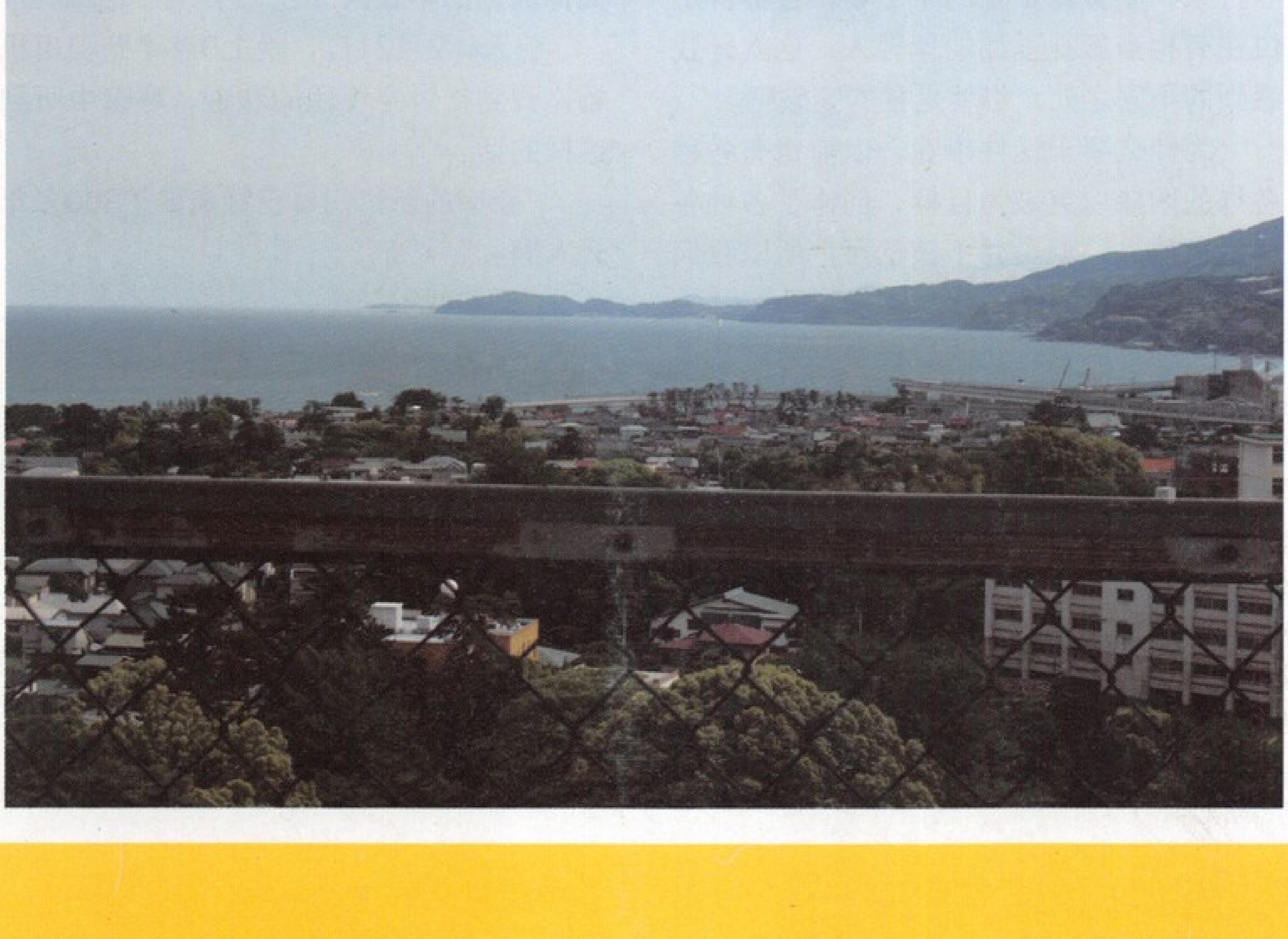
公立高中落榜，进入了私立高中，谁都能进的学校。（现在比以前更难了好像，体育加了难度）。

和以前不同的是，可以通过班会来和初恋的人相见，于是我拿别人做幌子，约了对方表白，不过被严词拒绝了。小田原——真是我绝望的象征。

因此，当进入手冢治虫制作公司后，我决意把小田原丢在脑后，开始新的人生，当然，直到现在我的父母仍然住在这，我并不是把他们给抛弃了，这和我丢掉小田原是两回事。

无论如何，经过了18年，借着《高达》上映，重获新生的我又站立在小田原的土地上，大口呼吸它的空气。

当时的同学，有一半都不在了，初恋的恋人也不知现在怎么样了。这样也好，那时的羞愧和愤恨都让它随风而去吧。



温暖的小城，这山和海环绕的土地，一定使人感到惬意，它也会使人变得软弱吧，尤其是我。

虽然不能完全说是风水的错，但这就是养育我的环境，没有必要让以前的同学知道，我那如丝般薄弱的意志，现在又在小田原了，这没有回来的18年，我没有一丝的软弱，40岁是多么让人憎恶啊，我想。

因此，我……

签名会的会场，我觉得有10个人能来就知足了，一问之下，竟来了7、8百人。"这样啊……"

我非常高兴，但是又为主持会场的相关人员很过意不去，当时我使用的是真名——富野喜幸，也是经过了一番考虑。这时的我并不为签名而苦恼，我想给在场的所有人签名，但那是不可能的。如果有人受伤，就是主办方的责任，而且会给人留下不好的印象，另一方面又要考虑品牌形象的问题，一切都要遵从商家的指示。这就是社会。

搭乘两个小时的新干线，去往父母的公寓。

出生在此，却外出远游的我和一生耕耘在此的父母，以及他们带有孕育过我的气息的公寓——这小田原，两年来未曾拜访一次，拜访双亲和回到小田原，并不是一回事。今天，我回来了。

父母对我说"辛苦了"，我不知道自己对父母了解多少，但是我知道，这和我回到熟悉的小田原感觉不同。

之后，弟弟送我到车站，还有今天签名会的组织者，弟弟说"哥，声势好大啊"、"啊，不好意思"、"以后还有吗？"、"难说啊"……

新干线象箭一样驶向东京。

"时间过太久了啊，要是早十年的话，就可以向以前的同学显摆一下了。"我感慨着。

同时，又进行各种各样的设想，到底会不会流行呢。

高达是我迈向电视的挑战

《机动战士高达》在松竹本社的试映室放映是昭和56年（1981年）2月10日。

"不一样的感觉，确实明白了。"松竹的某高官这样说。

这个意思就是，从机器人、机器的固有观念来看，高达是完全不同的。到底如何不同，当然因人而异，即使是我，也可能只捕捉到被称作突破的十分之一或百分之一。

但是，高达作品所孕育的些许突破，却是不争的事实。连动画门外汉，已经不年轻的高层员工都能看出来。

但是我们制作团队和在电视上了解高达并支持我们的FANS，一定能发现其中的不同。年轻——没有被固有观念束缚的感性和率直，一定可以发现高达的核心，这正是创作电影的意图。

因此，我们制作人只是投入者，只是创作的人，只是唤起的人。

就像曾经的我，一个人站在母校小田原的白山中学，面对1300人受到斥责时相似。即使那时有1、2个人站在我一边，也不会有什么用处，仅仅一个傻瓜似的正直者是不能将任何东西唤醒的。

这种无形的力量，如果没有发现它，就不会将高达进行电影化，就是俗说的有没有人气，指引这人气的力量。借助这种力量，以及支持高达的诸位，终于使得动画的电影化得以实现。

在这方面，当然是成功了，但是，新兴产业总是变化无常的，我们自己都不知道，电影化最后会有什么结果。

结果会怎样姑且不去管它，至少，高达电影化的真意已经传达给尽可能多的人了解了。

因此，我们不应该为电影化的事实而沾沾自喜，制作的当事人，制作了动画十几年，有着革新倾向凝聚力的的团队，应该更多的考虑，FANS到底为什么会支持高达。

我有一个一直在思考的问题就是——高达的突破到底是什么？

制作一款真正的影视作品，以虚拟的原创作品为目标进行一次挑战，不想和弱者打架，要真真正正的干一场，目标群定位在有相当影视基础的年轻人，这就是我感到的不同之处，也就是我的突破吧。

为什么要干这件事呢，以前也有各种各样的团体以突破为目标，创作了各种各样的机器人，但是并不被认可，所以我们要做出被认可的作品。

在动画的电影化的过程中，给过我很多帮助的负责日本动画公司SUNRISE宣传工作的野边忠彦先生，曾与我就发布会有过一番争论。

“就是这个，这就是对动画新世纪的宣言。”

“什么啊？那个。”

“不仅是面对FANS，不仅是为知道高达的人而做的，想借助各位的力量让世人了解到，动画产业新领域的诞生。如果不举行集会促成这件事，那么我想高达不久就会在媒体上、在世间慢慢被淡忘，其他的机器人作品又能堪此重任吗？所以，作为宣传的责任人，请大家配合我。主张改革也许会伤及自身，我也并没有必胜的把握，但是，如果高达电影化不能成功，也只能说明动画的FANS还处于未开化的状态。”

“拜托不要讲空泛的话了，举行没有意义的集会，对我来说就是罪恶。”

野边君显然生气了。

我更生气，如果要集会至少像个集会的样子吧，这才对得起到场的人吧。

“态度认真一点啊，至少集合所有配音演员，再弄个实物一样的高达给大家看吧。”

“没有必要为高达专门举办的那样大规模活动，它只不过是一部很普通的作品罢了。”

我和野边争论着。

“我知道我知道，但是，只要把大家集合起来就好了，把FANS当作一种手段，我也非常抱歉，但是不这样做，就不能在媒体上造成声势。”

“大概报纸也不会因为我们动员了多少人就报道我们吧。”

“高达是有实力的，FANS很了解，请批准集会吧。”

野边的意思我明白，但是这样做好吗？把FANS这样使用。

“高达并不是强迫大家接受的作品，你看到它，它会给你带来一些想法，这就是作为宣传责任人的我，看到这部作品以后的真实感受，日本SUNRISE和您也许会对我有看法，但是无论如何，为了将来的动画产业，我必须做我该做的事。”

支撑高达的年轻人

前天，2月21日，晚上9点半到羽田机场，受到松竹宣传团的欢迎，寒暄中听到这样的话。

“新宿的新竹门口已经集聚了300多年轻人啊。”

“现在吗？”

“是啊，FANS很热情啊。”

还是来了啊。

如野边所说，也许我还是太嫩了。随着FANS越聚越多，我也开始为空泛的舞台担心。我直奔旅馆，路上向野边打探明天的日程安排，依然是没有什么实质内容的企划。下午在新宿的东口广场举行“动画新世纪宣言大会”，如字面所说，也仅仅是宣言而已，没有歌声，也没有舞蹈。空

泛的连展示的东西都没有，在这种情况下，把小学生、高中生、大学生以及一些普通人都集合起来，做些什么呢?

有FANS支持，这就是我们所仅能显示的力量。

这意味什么呢，这是一场把动画让世间的人接受，在未来为动画划出一片天空的示威。

这不是一个制作者，一个演出者，一个动画者所能做到的，它面对的是压迫性的大人们的世界，新事物要破茧而出，正因如此，这不仅仅是一场娱乐活动。

在这样的集会上，我能做些什么呢?最正确的想法，也就是作为广大FANS的发言人，来为他们说些什么吧，做一个为他们讲话的人，而不做一个小丑，即使心里这么想，也还是觉得没什么实质的内容。

不管是布置多么好的舞台，通往舞台的路也只是空泛无意义的。但是确实在这个号召下聚集起来很多人，当然也并不是所有人都是应召而来。

幡然醒悟的FANS，从熊本、鹿儿岛、长崎聚集而来的FANS，难道是仅仅一张海报聚集的吗?这里的FANS，心里一定有很多想说的话，但是他们又不知道如何说，该向谁去表达。

因此，作为当事人的我，必须要代表他们向其他人说些什么吧。

2月22日上午7点，长蛇似的队伍在新宿车站的东口广场延伸，为参加下午1点开始的“动画新世纪宣言”大会。

我在从旅馆到新宿会场的路上，不停的在想，一定要说出自己的心里话，虽然这样做也许会丢掉工作。

丢掉工作，怎么养活妻子阿亚子和两个女儿呢?烦恼一直在困扰着我，前半生只是靠动画来过活，只有一次电影的经历，不能靠监督的名字吃一辈子，毕竟已经不是以前的时代，靠版权就能混日子，现在的著作权只能一次性的买断。

生命只有一次，从懂事到结婚至少要20年，其间形成自己的想法，自己的行为方式，人应该活得更有意义，而不是为了活着而活着。

在新宿的广场上说出自己的心里话，发泄愤怒，就像当年的白山中学的纪律委员一样，对着人群说“你们是幌子，被利用了，请宽恕我。”中年的我，恐怕不会这样做吧。

但是，年轻人们正在聚集，只有把握住这集会的意义，才能说出真心话。

“很对不起大家，你们被骗了，我们叫大家来，可是并没有什么要做的，只是壮壮声势，让不明白动画的大人们知道一下，并没有什么高达的活动。”——我本人很想那样说。

“今天，以高达的名义将大家聚集到一起，让那些不知高达动画为何物的大人们看看，现在的年轻人有着怎样的辨别能力。”

实际上说了这样的话，而且说的并不好，本来可以很有魅力的部分，说的似乎有些磕磕绊绊。

新宿车站东出口，我和主持人白石冬美穿过地下通道，来到新宿车站前设置的舞台前。

据说有一万五千人，确切的数字不知道，但是，上午10点左右，就已经有超过1万张的海报被领取。面对人海，主办方艰难的维持着秩序。

“请大家保持镇静，要是有人受伤，就会被警察驱散集会的！”

新宿车站周围，自安保斗争以来，一直严禁集会。我对主办人的说辞不以为然，因为，动画聚会这种低俗的文化活动（一般的大人们都会这么想），还不至于需要国家权力来介入吧。

一个大的人潮涌动，如果有5、6个人骨折，就会被认为是危险集会而被驱散，主办方也会被追究责任。

“不要乱动，注意脚下不要受伤！”

12点30分，我站在舞台上，说的话却不能传达到人群中，超过1万人的规模，挤在狭小的广场上，连通道都被淹没了，在向大人们显示了威力的同时，也时刻有爆发危险的可能。

但是，就是在这种情况下，“动画新世纪宣言”被两个学生宣读出来。野边这小子，还真有一手，现在顾不上跟他生气，时刻紧盯着我眼前的人群，留神不被他们挤到。宣读新世纪宣言的是永野护君和川村万梨阿君，他们扮作夏亚和拉拉，以COSPLAY的形式登场，至今我还不太敢相信那一幕。

事态如果出现了警察的介入，那么就会成为社会事件而被追究责任，这与娱乐活动却只有些许差别，现在想想真是后怕。

那时一旦出现5、6个伤员的话，就会有大幅的长篇报道出现在明天的报纸上，“动漫暴行，重伤者不断，发表过分动画战争宣言的年轻人”。瞬间，高达就会成为事件的引发源头而受到指责。

作为宣传手段不错吧?少来这样的玩笑了。文化的目标并不是制造事件，但是，文化又是让人费解的，新兴文化在地下慢慢孕育，成形以后，作为力量和形式的必要，一定会转化成为事件。

虽然，但是……

把动画说成是一种文化，会让人觉得说话的人多少有些厚脸皮。

但是电影是怎么一回事呢?人们创造了它，满足了自己对科学的好奇心，随后又创造了电视世界。从色情电影到学术电影，然后又分化到幼儿和漫画电影，却没有人对创造电影的人有什么非议。

漫画也是如此。二战后35年，漫画已经发展到面向大人的漫画杂志，“漫画”这个词也被重新定义，有不少漫画作品获得了难以想象的殊荣。漫画杂志的读者年龄已经扩展到40岁。电影也好，漫画也好，都不可否认，是一种文化行为。

动画已经成长了18年，不知道什么时候被赋予动画的定义，而不再被叫做漫画电视。现如今，著名的动画有被改编成漫画的，而漫画也有动画化的，你中有我，我中有你，所以难道只有漫画上能有机器人吗?

动画就是漫画，漫画是小孩的东西，所以很低俗——这么想的时代已经结束了。

动画产业发生着分化，而分化只是开始。虽然如此，提到高达的集会，仍然会有人感到这是聚集小孩子的场合，即使是做动画工作的人也许也会有这样的感觉。

即使是看到事实真相，也还是不能明白，这也是没有办法的事。但是我不会随波逐流，因为我有自己坚信的东西。

虽然有会丢掉工作的不安，但是我想，在一定的时间和地点，我还是会尽力的尝试。

到底为了什么，但肯定不是为了养家，这么说很对不起妻儿，但确实是这样。不过有一件事很明白。

自己的这前半生，看到了各种各样的人生，拼命追寻着一些东西，可到最后又得不到，也许这就是人生吧——我这样想。

这就是我所谓的知其不可为吧，展示自己的力量，每个人都想绽放自己的美丽人生。人本是直率的追求目标的，但是随着悟性和感性的增加，慢慢会将直率的部分淹没吧。

人活着，真辛苦啊。

这就是我的真实想法，因此，即使哪天成为了失败者，我也想感受一下那样不一样的人生。

那只是我一厢情愿的想法，在现实中，不断的前行，到底会走到哪一步呢。

但是对我视之为理想的动画，我想永远的做下去。带着忘掉，抛弃故乡的冲动。

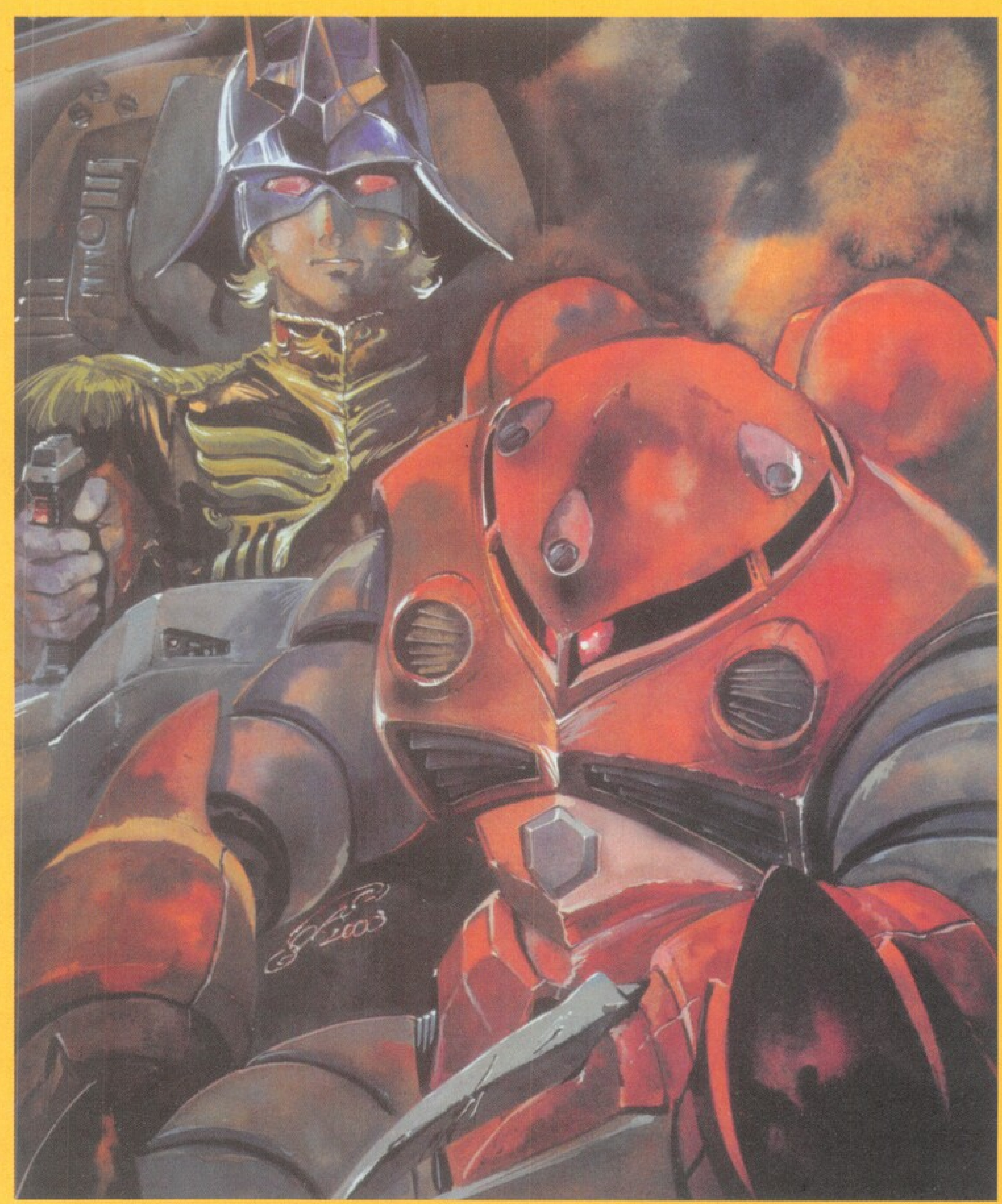
那就是我。

（未完待续）

夏亚的声优——池田秀一初次发言。与『赤色彗星』共生的27年

「夏亚的镇魂歌」

池田秀一简历：1949年12月2日出生与东京都。从儿童时代就开始做演员，在1979年的《机动战士高达》中为夏亚·阿兹纳布配音，获得了巨大的人气。另外还给《高达》系列其他作品以及其他动画、OVA、海外电影进行了配音、广告宣传以及解说工作。



并不是因为我是高达FANS才这样说。对我来说他是重要的朋友，是亲人，是兄长。他是文化遗产。——**Gackt**

开端

《机动战士高达》这部动画自诞生以来已经过了将近30年的时间。

谈到日本的大众娱乐，《机动战士高达》已经成为不可缺少的标志性作品。现在是平成18年，电视系列合计有10部，剧场版有12部，原创系列作品也有5部。如此之大的动画系列以及原创系列在海外是不多见的，就算是在日本国内的动画市场上如此活跃的作品也几乎没有。在评论中，也经常以《高达之前/之后》来进行阐述，可以说《机动战士高达》这部作品是一个异常之大的“标题”。

但是，在我刚开始为夏亚配音的时候，没想到这部作品已经如此深入人心了。因为作为原创作品的电视系列在中途就终止了，一年左右的后期录音工作结束后，我想自己也许再也见不到夏亚了。

在这之前我是个所谓的动画“客串配音演员”，可以说在配音这个行业我完全是个门外汉。所以我没有想到之后与夏亚的相见会对我的人生有如此之大的影响，甚至会以共同的步伐前进。

但实际上那之后大约30间，每年在制作游戏或是DVD的时候，我都作为夏亚站在麦克风前，和大家一起说出那熟悉而又充满魅力台词。

当然，如果我没有遇到夏亚，也许会作为别的演员继续我的人生。但是，在昭和53年冬日的某一天，一个偶然的机会我遇到了夏亚，自此我的人生有了鲜艳的色彩。他为我的人生增添了乐趣，他就是『赤色彗星』——我的兄长夏亚·阿兹那布。

我通过与夏亚的相遇，还结识了不少前辈和同伴。当然这其中也有悲伤的离别，但是对我来说，这些过往的记忆都紧紧地与“现在”联系在一起。

在平成17年，离开“宇宙世纪的高达系列”不久的富野由悠季导演，把在昭和60年播放的《机动战士高达》的续篇——《机动战士Z高达》用剧场版的形式复活了。我饰演了在20年间由青年成长为大人的夏亚，和之前的同伴以及新生代年轻人一起为大家奉上了新生的《机动战士Z高达》。在这个过程中，无论是同一业界的人还是其它行业的人都给了我很大的支持，无数的人对我说“我喜欢高达！我喜欢夏亚！”。于是，我有了这种念头：“展示我和夏亚一起走过的路，写一本并不是我擅长领域的书，由此来亲手帮助下个世代的人。”

如果你对我和夏亚，或是我的同伴们感兴趣的话，就请听一听有关我回忆的故事。

序章
迈向演员的阶段

最初的一步

我，池田秀一，二战结束后4年——昭和24年12月2日，生于东京中野区的沼袋，一个手工业者的居住区。我和同时代出

生的人们一样，幼年时期是在东京的复兴中度过的。

我就读于下町的小学，少年时期平平淡淡。

那时娱乐的中心就是电影，可以说那个时代是日本电影的黄金期。我家附近有两家电影院，一有时间我就去，东宝系，东映系，松竹系，大映系，这些公司的电影我差不多一周要看9部，和同学朋友们模仿电影里的剑士或是武者，每天都很快乐。同伴们夸奖我说“你是个斩人高手”（现在想想真是意外的夸奖），当时十分得意。虽然是小孩子的模仿游戏，但如果要让同伴都感受到其中的真实感和武打场景带来的乐趣，还是需要方法的。现在想想也许是因为我有凝聚力吧，同级生意外的人对我也有不错的评价。后来，住在附近的朋友的母亲问我想不想去她儿子参加的儿童剧团试试。

朋友参加的剧团是“知更鸟剧团”。是在我出生前一年建立的儿童剧团，后来从这个剧团诞生了无数名家。但是当时只是个连工作间都没有的新剧团。从剧团走出的人气声优有我的同窗火野正平先生，师弟有志垣太郎先生，森川正太先生。再往后还有富永**み–な**小姐，坂本真绫小姐，浪川大辅先生等等。顺便说一句，我的太太玉川纱己子也出身于知更鸟剧团。

我是在昭和33年接受朋友的邀请加入剧团的。在这一年东京塔竣工，长岛茂雄加入巨人队，初次发行了1万元面值的纸币，在日本战后史上是十分值得书写的一年。当时虽然年幼，但“昭和33年”这个概念深深地印在了我心中。后来我通过了剧团的考试，迈出了作为“演员”的第一步。现在回头想想，当时的感觉并不是“我一定要成为演员”，而是“因为朋友在这里所以我才来的”。当时我除了要在学校上课，剧团的学习内容也日渐增多。

那时的大众娱乐除了电影以外，收音机也渐渐获得了重要的地位。特别是在日常生活中的位置，好像比现在的电视机还要重要。当时的连续剧也是以收音机为中心进行播放，我们剧团的儿童演员最初的演艺经历就是NHK的广播剧。那时我被挑选出来，每周都会送来5个剧本，每天放学后就去NHK的录音室。小学时代差不多就是这么度过的。

当时在NHK的广播剧中，我和《喜剧王》的夏本建一先生，《**ガラマサどん**》的古川绿波先生，《元祖多面手》的德川梦声先生，还有现在受到个个阶层喜爱德名演员・森繁久弥先生，在电影和电视上都有极高人气的**フランキ**–界先生，《中年御三家》的小尺昭一先生们都有过合作，那是一段极为珍贵的经历。

作为儿童演员进入剧团，然后一路走进连续剧的世界，这段路我并不是由经理人带领着走过来的。而是剧团的老师作为监护人在录音室里照顾我们。在开始录音的前30分钟老师把我们集合到休息室进行测试。

比如当老师问“说说今天要表演什么内容”的时候，要立刻回答出，绝对不能慢半拍。如果打开剧本看的话，老师就会骂到“为什么打开书！来录音室之前就应该全都背下来！”我想可以说我现在对待工作的态度和作为演员的礼节都是在这个时候学会的。

当时在剧团每周都有日本传统舞或是芭蕾，声乐，演技的课程。说道演技，就是把各种舞台剧或是电影的情节拿出来，然后让儿童演员学习练习其中的台词，并且让孩子们考虑应该用哪种感情来说出这些台词或是这些台词真正的意义到底是什么。当然对那时的我们来说不太可能做出明确的回答，但我想这就是训练我们用心去重视台词。其它的剧团我不了解，但是知更鸟剧团就是这样训练我们的。我现在就是用这种方法在工作，拿到脚本后我就会不断地去读，去考虑“这句台词应该用怎么样的心境去说”，在剧中角色沉默的时候去考虑“在说下句台词之前，他在思考着什么”，就这样演绎出只属于我的角色。

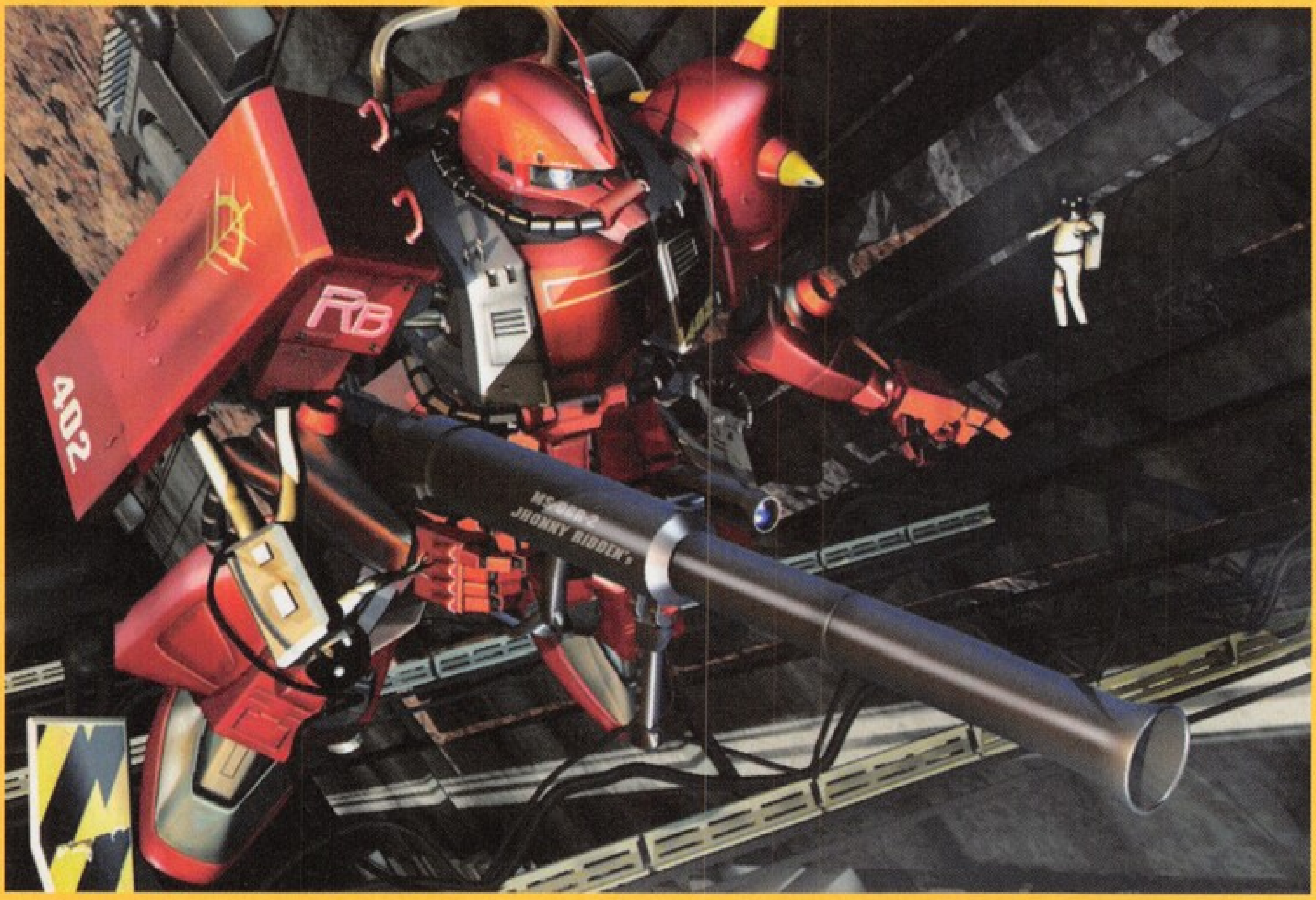
我现在作为演员所学会所得到的东西，都得益于少年时代在录音室内外的学习。特别是在录音室里，表情与身体的表现和通常的舞台剧不同，只能用声音来100%地表现角色的心理变化或是剧中场景以及角色的个性。如果不理解剧作或是角色的话是无法完成表演的，所以广播剧的演员必须事先就熟知角色或是剧本。这一点我一直牢记在心。

说句题外话，当时在录音室里“便当”也是一个不错的回忆。当时很有意思，根据演员的等级不同便当的级别也不一样。

特别是在NHK里这种倾向很显著。如果是和 \本建一先生，古川绿波先生，德川梦声先生一起表演的话就会有非常好吃的便当。所以那时我们这些儿童演员经常一起看演员表，一边看一边说“今天的便当肯定不错”或是“今天看来没什么好吃的”之类的“估价”。现在想想真是很失礼。

一般来说至少都是稻荷寿司或是寿司卷之类的便当，不过要是想德川梦声先生这样的主角就会有鳗鱼饭这样的高级便当，突然看到这些几乎吃不到的美食经常会吓一跳。

后来收音广播的时代渐渐转向了电视节目的时代。昭和20年刚刚开始有电视节目的时候，都是公共电视台。在短短五年间（除NHK以外）就增加了五家民营电视台，节目的中心也从体育比赛的直播和记



录片慢慢转向了电视剧。我们儿童剧团的演员们参演电视剧的机会也多了起来。

剧团会向很多节目推荐自己的儿童演员，机会也拜访到我这里了。

那好像是在我入团3个月左右。《日本电视》制作的电视剧向剧团招收演员，我被老师叫去，问我“要不要去试试”。我非常高兴，心想“说不定能见到有名的演员！”然后就去电视台面试了。角色类型是在狭长的屋子的角落里哭泣的少年。用专业术语讲就叫《GAYA》。但是我是第一次参演电视剧，现场的气氛和我在剧团中学过的完全不同，就算告诉我“就在这里哭”也不可能哭出来，当时感觉毫无头绪。后来导演对我说“那你就在这里玩吧”，然后就开始录制了。现在想想感觉不可思议，但是当时的电视剧都是直接播放的，也就是没有后期制作，我参演的电视剧理所当然也是这样，作为导演，比起拍摄我哭泣的样子，严格遵守播放时间才是正确的。于是，我就饰演了一个在角落中玩耍的孩子。

虽然说起来没完没了，但是，这是我作为演员非常值得纪念的第一步。

那之后数年间，我工作的重点依旧是广播剧。但是，年幼的我依旧感觉到了出演电视的比例在逐渐增加。日本从战后的复兴期开始进入高速成长期。

初次的电视连续剧

不知道是幸运还是不幸，虽然越来越多的时间都在演电视剧，但我也没有被剧团放弃，后来还参演了由亲手撰写了《新八犬传》、《PURINPURIN物语》、《鸣门秘贴》等NHK少年系列的名脚本家——石山透先生所写的，在NHK周五20点开始播放的招牌电视连续剧《妈妈和我们》。

这部作品在当时是作为实验性的彩色节目进行播放的。清川虹子小姐和龙崎一郎先生是主演，我和矶村绿小姐还有市川芳男先生饰演他们的孩子，大概过了一年的时间。《妈妈和我们》也是直接播放，电视台在播放的同时进行录像，在中午进行重播。

我们这些演员听到导演一说开始就马上在演播厅中进行表演，中间就算台词说得不顺畅或是摔到了，电视剧依旧会不停顿的向外播放。电视剧的字母也是这样，现在可以进行后期制作，但是当时只在用漫画家用的插画板上写上角色或是职员的名字，然后像纸芝剧那样，一枚一枚的在镜头前举起。一切都是在直接播放的紧张感中进行。

从我自身来说，能够和早已是电影明星的清川小姐和龙崎先生一起表演，是即兴奋又紧张。这一年的经验锻炼了我在现场的心理素质。那之后我一周会参演5、6次正规节目，简直就到忘我的状态，度过了好几年。

上初中后，我决定正式进入演艺界。

昭和38年剧作家——菊田一夫氏的自传《がしんたれ》被富士电视台改编为电视剧，我饰演了少年时代的菊田先生。在同一年，东映的家城巳代治导演亲自指导，把山本有三的名小说《路傍之石》改变为电影，我饰演了主角。这两部电影使我作为“演员”，真正开始了自己的演绎事业。

特别是《路傍之石》，我得知要和自己非常喜爱的美女女优——淡岛千景小姐以及充满阳刚气的名角——中村嘉律雄先生一起主演。此外，美空云雀小姐主演的《悲伤口笛》，褐田浩二先生主演的《云流》都出自家城巳代治导演之手，作为电影少年的我，当时非常非常想参演这部电影。但是当时剧团的方针是“学业优先”。进行工作只能做在周六的下午，或是只有在休息日才可以。电影的摄制过程是一个很费时间的过程，我觉得时间上没有余地，所以中途曾想过放弃。但是制片人告诉我暑假时才拍摄，从校长那里也得到了许可，我才了却了心愿。

但实际上，家城巳代治导演是一位追求极致的导演，暑假结束了，影片的进度也只有一半，拍摄时间成倍的增长，最后用了70多天才拍摄完。那时每天都会违反剧团的方针，在学校也是要么早退要么就请假。后来拍摄地点从转到了东映的东京摄影所，为了配合拍摄时间，我就在附近租了一间屋子。

有一天，要拍摄我饰演的角色哭泣的场景，温厚的家城导演非常耐心的等待我进入状态。但是我却哭不出来。电视连续剧或是收音广播剧都是按照剧情的发展一步一步来表演，自己的情感也一步一步的高涨，所以需要哭出来的时候很自然的就能哭出来。但是，电影是分段拍摄，突然让我哭我只会感觉紧张，情绪也调动不起来。现场也没有调动情绪的音乐，在静静的拍摄间里家城导演，摄像师，副导演，照明师都屏住呼吸等待着我的眼泪，我没有考虑“现在是在拍电影，不是广播剧”之类的时间。

即使这样家城导演还是等了我一段时间，或许他觉得我不行吧，“拿眼药水过来……”

追求真实决不妥协的家城导演一定想拍摄最真实的眼泪，一想到这里我就觉得心痛。

我曾经看过家城导演的另一面——

拍摄外景时的某天晚上，我们好多人一起去饰演老师的中村嘉律雄先生的房间玩，中村先生喝了一点酒后突然说：“喂，大家一起去找导演吧。”我们这些儿童演员都对导演的房间有些畏惧，但是有中村先生在，我们决定去看一看。

刚一进入房间，家城导演就用慈祥的笑容看着我们，说道“来啦”，副导演等职员们也在，感觉就像实现安排好的一样，同时有感觉好像是我们打断了他们的谈话。

“怎么样，习惯一点没有”，没一会儿，家城导演好像忘记了我们的存在，继续和副导演激烈的争论起来。

“什么叫‘电影’？”

“为什么是这部作品？”

家城导演眼中闪着炯炯的目光，深深地折服了我们。

“电影导演太帅了！”“我也要成为导演”，大家不由得佩服起来。

和家城导演在一起的70天，是我人生中最最宝贵的时间。

导演是个不爱说话的人，所以在拍摄中没能和导演进行交流。但是后来我和渥美清小姐一起做了半年正式的广播剧，家城导演也但当了广播剧的导演，我才和导演有了简单的交流

“干的还不错吧？”导演为笑着问我，“继续加油吧。”

“谢谢您的关心，我会继续努力的。”

我至今无法忘记家城导演的背影。

后来我没能和导演进行深入的交谈，但是在拍摄《路傍之石》的剧照我保留至今。

——和『裕老师』石原裕次郎先生的回忆

这还是托我主演得电视剧获得成功得福，我人生又一次的重要会面。

能够和日本电影黄金时期的大明星石原裕次郎先生合作都是托我参演的《**がしんたれ**》的福。裕次郎先生的夫人北原三枝小姐——石原真纪子小姐是《**がしんたれ**》的超级影迷，听说是她推荐的我。

当时裕次郎先生刚刚成立“石原工作室”，第一部电视剧作品是把他哥哥石原慎太郎的作品《死之博物志——细小的战争》改编为电视剧，和富士电视台一起做了企划。故事讲述的是得了脑部疾病快要死了的少年和负担这个家庭的司机之间的故事。主角就是裕次郎先生，我饰演那个少年。

我和裕次郎先生是在彩排室见面的。我推开门进入房间的一瞬间，就被裕次郎先生身上那种明星气质惊呆了，那种感觉但现在也忘不了。但是不服输的我心理暗暗想“有什么了不起的！我才不会怕你呢！”。或许这就是初升牛犊不怕虎吧。

彩排开始后裕次郎先生不停地抽着骆驼香烟，或许是因为电视剧和电影不同，连裕次郎先生也觉得紧张吧。电影是在布景中进行彩排，但是电视剧有预算的限制，所以只能在空空的房间里彩排，布景或是小道具也是用粉笔画在地上，演员只能凭想象来进行表演。

对于在电影节已经是大明星的裕次郎先生来说，这样的经历也是第一次，所以他在拍摄中经常显得很急躁。

“这个是什么？”裕次郎先生指着地板上的粉笔话悄悄地问我。

“那是门。从那里进来就行。”

“麻烦你了，谢谢”裕次郎先生很客气，还向我点了点头。这是我完全没想到的。

“这样很难进入状态啊！这样演实在没什么意思，咱们还是搭一些布景吧！今天的彩排就到此为止，明天开始正式彩排。”裕次郎先生突然说道。

第二天我被叫道录像室，一进门就看到完美的布景。我对电视台美术工作人员的工作效率感到佩服，但更加让我折服的是裕次郎先生那超凡的魅力。

“秀老师早上好啊”，大明星裕次郎先生对我这个中学生叫“老师”，我一下就愣住了，裕次郎先生接着说，“秀老师虽然是中学生，但作为电视剧的演员应该算是我的前辈。所以我要是有不懂的请一定要教我啊。”

当然这是裕次郎先生的玩笑，我回应他说“那，我就叫您裕老师吧。电视剧方面我或许是老师，但是我要是出演您的电影那您就是我的老师。”

裕先生听了豪爽地笑了起来连声说OK。

摄影一直到了深夜。因为是裕次郎先生的作品，所以日活电影的照明师也来帮忙，就来反光板都带来了。

这部电视剧的拍摄结束后，后来裕次郎先生为了拍摄好莱坞的电影《狂野飞行小子》只身渡美，我参演了NHK的《次郎物语》，两个人有一段时间没有联系。但是裕次郎先生回国之后没过多久就邀请我一起吃饭。

“裕老师，好莱坞怎么样？”

“秀老师，好莱坞太棒了。演员每个人都有专用车！在里面又能做饭又能洗澡，无论去哪拍外景都不会觉得不自在。日本的电影界太落后了。”

裕次郎先生把在好莱坞的经验都告诉了我。后来，裕次郎先生努力的引进好莱坞的电影理念，比如大型的外景工作车或是运送器材的拖车等等。

“裕老师，在好莱坞遇没遇到不错的女人啊”已经师高中生的我用大人的口气问道。

“娜塔莉・伍德特别漂亮！”

“啊！您和她见面了吗？！”

那时我非常喜欢主演了《西部往事》的娜塔莉・伍德，裕次郎先生的经历让我异常羡慕。

那之后过了大约10年，到了昭和49年，我作为特约演员被“日本电视”电视台叫去参演连续剧《向太阳怒吼》。裕次郎先生也参演了，但由于我们的剧情不同，所以见面的机会不多。一天在拍摄外景时裕先生看到了我，说：“好久不见啊，秀老师。”周围的人看到裕先生主动走过来和我打招呼都吃了

一惊。裕次郎先生就是这么和善的一个人，他那超凡的魅力我至今仍无法忘怀。

——《次郎少年》获得无数喜爱的时代

我中学2年级——昭和38年这一年，由于在全力拍摄《**がしんたれ**》和《路傍之石》，很快就过去了。《**がしんたれ**》在昭和39年播放完毕，同年我在《路傍之石》中的表演也广受好评，那时非常高兴。

然后在春天，我遇到了作为儿童演员时代的代表作《次郎物语》。

少年文学大家下村湖人的《次郎物语》从一个没落士族的少年——本田次郎的视角出发，描述了军国主义横行的昭和初期的日本社会状况。这是一部少年文学的杰作，成为NHK招牌连续剧《少年连续剧创世纪》系列之一也是理所当然的。

由于这部电视剧是面向青少年的，所以预算很低，从头到尾都是“纯播放”。所以连我们的紧张感也一同录制进去了。

这部电视剧对我的触动很大，一个不屈不挠的少年在逆境中前行，作为儿童演员的我又不由得学习起“次郎”的为人。

并不感兴趣的“声优”工作

《次郎物语》的工作结束之后，我决定出演TBS的连续剧系列《三个人的母亲》。我饰演正处于青春期的主人公冲六鹏。

在电影方面我于昭和43年出演了丸山诚治导演的大作《联合舰队指挥官 山本五十六》和锻治升导演的《禁断的果实》。另外还有TBS的少女电视剧《美人如何？》，爱之剧场的《冰点》、《越前竹人形》，朝日电视的《野菊之墓》等等。

后来，宫内幸平先生在我24、5岁的时候对我说“要不要试试给译制片配音”。

宫内幸平先生对我来说就像一家人，他早就在《一休》中扮演过和尚的角色，是活跃一线的配音演员。宫内先生对我说这和在摄像机前的表演是不同的。我觉得在别人的表演中机上自己的声音是很难的，但还是去试了试。

在这里我说明一下，在动画片方面叫做“配音”，但是国外的电影等影视作品由于已经先期声音了，所以就叫“后期录音”。

配音是一件比较复杂的事，要配合同事的习惯，语速等等，而且没有彩排的时间。所有人员在一起看一遍原作并且没有字幕，只是用来熟悉一下自己的角色，然后就开始配音。

刚开始时我很不习惯，自己还在摸索角色时别人已经完成得差不多了，或许当时很多人都反感我这个“客串配音”。但是作为配音方面的新人我什么也不能说，工作结束后我总在想“这个圈子不属于我，到底怎么办好”。

第一次录音结束后我下定决心——“再也不做配音工作了”。但是没多久就有电影公司找到我，为美国电影《为爱而死》的主人公配音。当时很踌躇，但是听说工作伙伴是奈良冈朋子，我又义无反顾地说“请一定让我去”。奈良冈小姐在我做儿童演员时就有过数次合作，和她一起工作我感觉比较安心。

与奈良冈小姐的合作让我对配音工作有了豁然开朗的感觉。奈良冈小姐的演技极为自然得体。这之前我都是随自己的意愿给角色配音，奈良冈小姐让我明白了要从台词来了解角色，虽然那时我在配合还面方面还有欠缺，但是信心一下子就高涨起来。

与奈良冈小姐的合作让我明白了“配音”的乐趣所在。

为外国电影配音并不是简单地模仿剧中的角色，而是要作为自己参演的一部戏用声音来进行表演。这和我小时候的“广播剧”差不多。看着画面中的角色去考虑演员或是导演是如何塑造剧中人物，把这些都想象成日语的戏剧来表演。

了解了这些后，“配音”对我来说越来越有意思。后来一直都在做电影的配音。

在我4、5、6岁的时候第一次为电视做了配音，是讲述美国黑奴的电视剧。我为剧中角色“昆塔・肯特”配音。这次的工作对我来说是一次挑战，因为我要演绎出他从年轻一直到年老的声音。这是以此非常有趣的经历。

与动画的相遇

从事配音工作后我也结识很多声优界的朋友。

最开始我结束工作后就立刻回家，第一个主动向我说话的是凭借在《机器猫》中的“大胖”一角而出名的立壁和也先生。

在一次工作结束后我照例准备回家时立壁先生叫住我说：“我们下班后都会去喝一杯，池田先生平时喝酒吗？”“我很喜欢喝酒，您应该早就告诉我啊，我就不用老是那么早回家了。”

平时我都是开车上下班，结果那天因为喝酒了就坐车回家了。然后我们又约好下周一起喝。那之后，我们经常一起喝酒或是打麻将，我想如果没有立壁先生的话或许我和同事之间的隔阂就无法打破。

在一次喝酒的时候立壁先生对我说：“有个人想介绍给你认识，怎么样？”“好啊！”我想都没想就答应了。一会来了一个人，立壁先生介绍道：“这位时松浦典良先生。”

松浦典良先生是动画音响导演。曾在手冢治虫老师的“虫制作”动画公司参与动画制作。独立后制作了数部让人铭记于心的动画，而且和立壁先生也有多次合作，是好朋友。聊过几句之后我发现松浦先生和我一样生于中野区，而且还是同一家小学，只是松浦先生比我要大，是我的前辈。随后松浦先生问我：“池田先生为动画配过音吗？”“没有，我主要是为外国电影配音。而且这项工作的现状不是很好。”

后来松浦先生在喝酒或是打麻将时问了我很多遍要不要为动画配音，我都以“有机会一定去”来搪塞。但是在一次喝醉后，我借着酒劲说“经验比什么都重要，请让我试一试吧。”

“好，有作品的话我就通知你。”松浦先生面露喜色的说。

没过多久，我所属的事务所就收到了脚本，封面上印着《无敌铜人3—第21话 音乐征服一切》。我为剧中的音乐家拉迪克配音。

我来到松浦先生的工作室预先看录影，发现拉迪克突然变成了怪兽，我问松浦先生：“他变身为怪兽后是别人来配吧？”松浦先生说：“不啊，怪兽也是由你来做。”

这比“昆塔・肯特”的挑战还要大。

后来，我和后来在《机动战士高达》中一起合作的白石冬美小姐，铃置洋孝先生以及井上瑶小姐一起完成了这部作品。

这次经历给我留下的感觉并不好，因为之前一直做电影配音，在自己说台词的同事耳机里也会有原始声音，但是动画就没有，所以这次工作结束后我感觉很累。坦白的说，我现在完全不记得当时演了什么，那时我的想法是“这是我第一部也是最后一部动画作品”。

《无敌铜人3》的工作结束之后

那之后松浦先生又数次邀请我为动画配音，但是我一想到《无敌铜人》就委婉地拒绝了：“我已经学习到很多了。”

“这次是全新的作品哦！不试试吗？”

“无论是什么作品，动画对我来说已经足够了（苦笑）”

“别这么说，多少也去看看吧。”

到底是什么样的作品我确实有些感兴趣，但却毫无干劲。于是我怀着“又不一定就要做，随便看看吧”这种心情去了松浦先生的工作室。

新作品的名字是《机动战士高达》。

我试听了一下主角阿姆罗・利的配音。

这一天我的人生发生了巨大的转变。夏亚变成了我，我也变成了夏亚。每次在配音的时候都忘情地投入，这是我作为演员地人生第二次转机。昭和53年年末，我与夏亚的人生开始了。

（未完待续）

ZGMF-X20A STRIKE FREEDOM GUNDAM

BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
modeled by Yasuhiro Imai

在这次的特集中我们要介绍的机体就是这个超绝的个人改装版。设定理念是『释放出剩余能量的部件』，也就是要表现出强袭自由高达拥有"用之不尽的力量"。机体各部位的装甲都成打开姿态，露出内部结构，从全身向外释放能量，完全的原创性作品。在全身各部位追加的零部件都经过了立体化处理，并不是随便安装上去的。前卫的造型和独具匠心的细节调整展现出了作者的个性。

最强的剑

ZGMF-X20A 强袭自由高达

『强袭自由高达』在机动战士高达SEED DESTINY动画后半部分，作为在敌方『自由高达』被破坏后的新机体登场。吉良在攻击目标时避开对方的座舱，只破坏对方机体的战斗能力，如此高超的性能只有强袭自由高达才拥有。也就是说，强袭自由高达结合了吉良强大的能力和善良的心，在宇宙纪元的战场上是必不可少的机体。在剧中，深刻地描写了强袭自由高达强大的力量和作为主人公的角色性那种紧密不可分的关系，给观众们带来了震撼心灵的视觉感受。

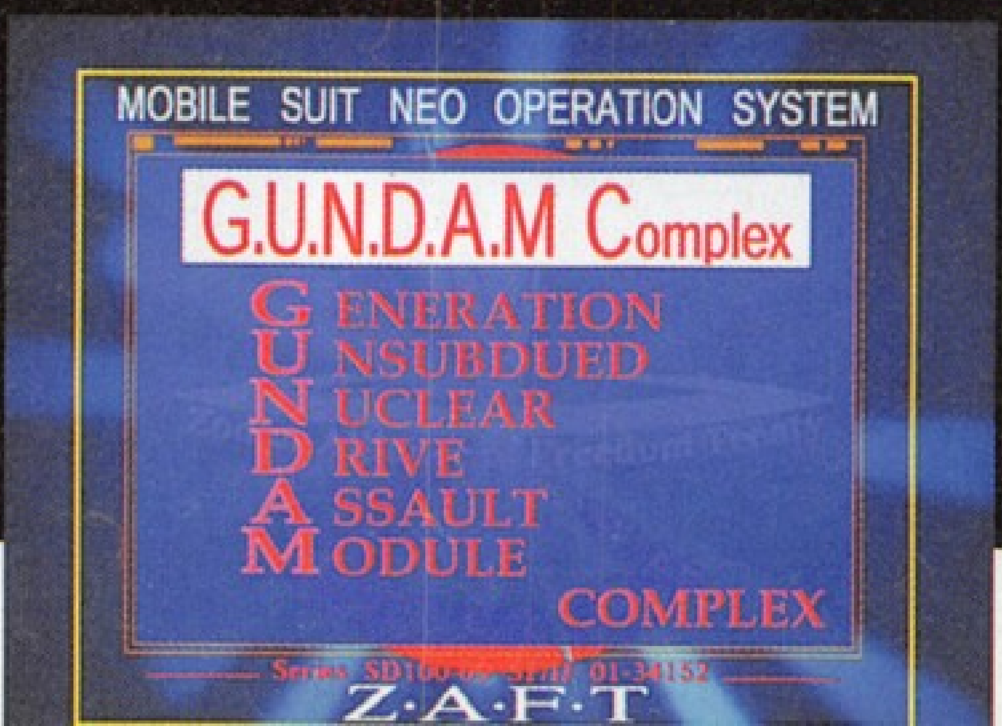
这宇宙纪元战场中的最强之剑『强袭自由高达』在万代的产品种，作为MG级别的系列面世了。这个产品作为汇集了观众憧憬的容器，现在已经是毫无缺点的成品了。不仅完全再现了原作中的视觉特效，作为主人公的那种角色性也得到了体现。在这回的特辑中，我们从『强袭自由高达』作为MG系列的最先端产品，以及最高的娱乐性这两个方面来感受一下这部成品，还有官方的制作人员进行完全解说。通过这部成品模型，『最强之剑』的角色性得到了更深刻的展现。

由超级龙骑士系统作为驱动，可以同时击毁多个目标。在精密射击下，可以避开对方的座舱，只破坏对方的行动能力。这在以『相互杀戮』为真理的战场上，就是斩断了人类邪恶之心的圣剑。在宇宙纪元战场上，新的圣剑传说诞生了。

ZGMF-X20A STRIKE FREEDOM GUNDAM

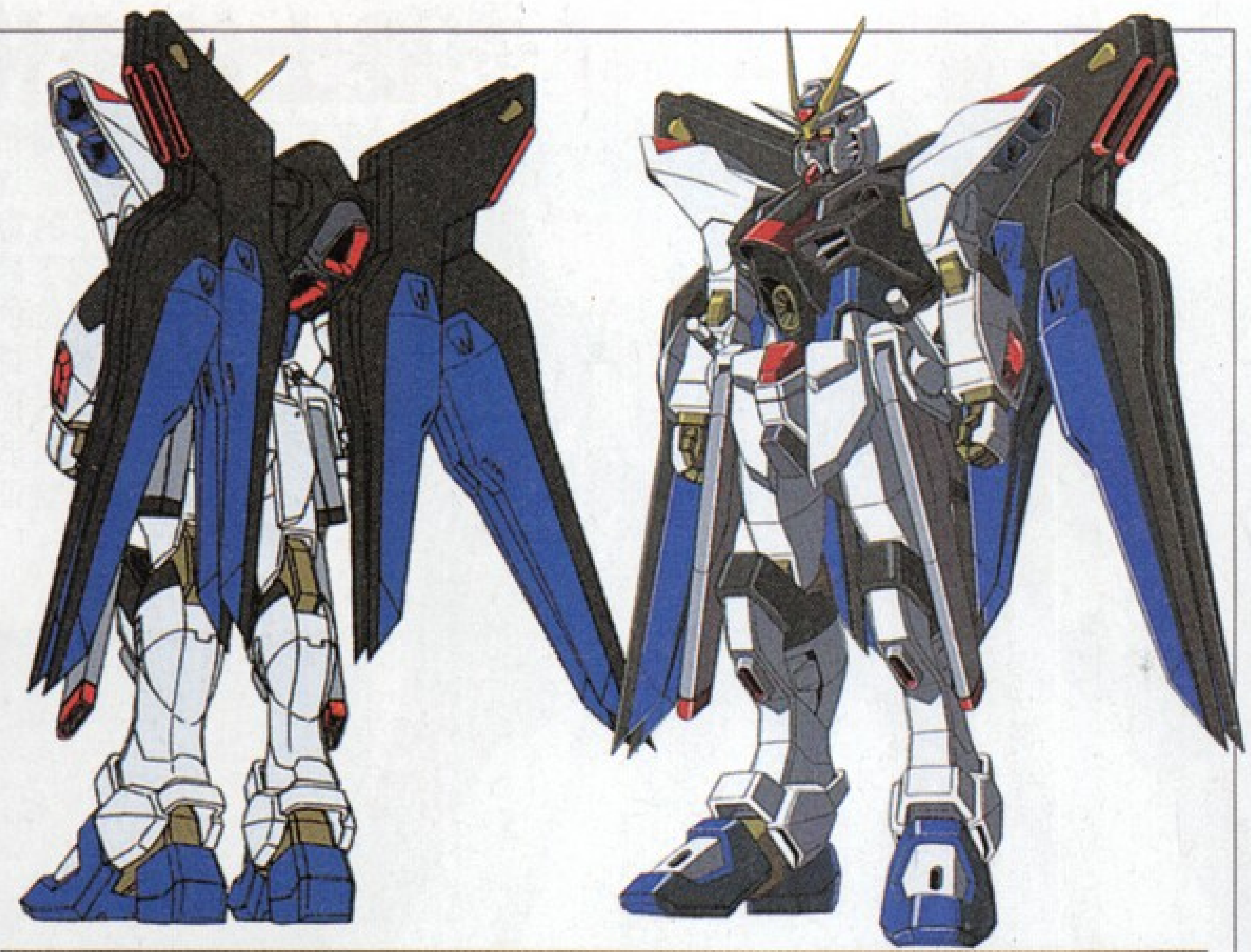
于巨大的辅助兵装『米迪亚』对接，火力可以提升数倍，在大范围歼灭和据点进攻上威力巨大。

『MA-80V 粒子突击炮』可以进行远隔操作，由此可以展开令对方回避不能的多角度攻击。



驾驶时由中央控制台表示OS启动画面。为了操控核动力，本金采用了和自由高达一样的OS『Generation Unsubdued Nuclear Drive/Assauit Module Complex』

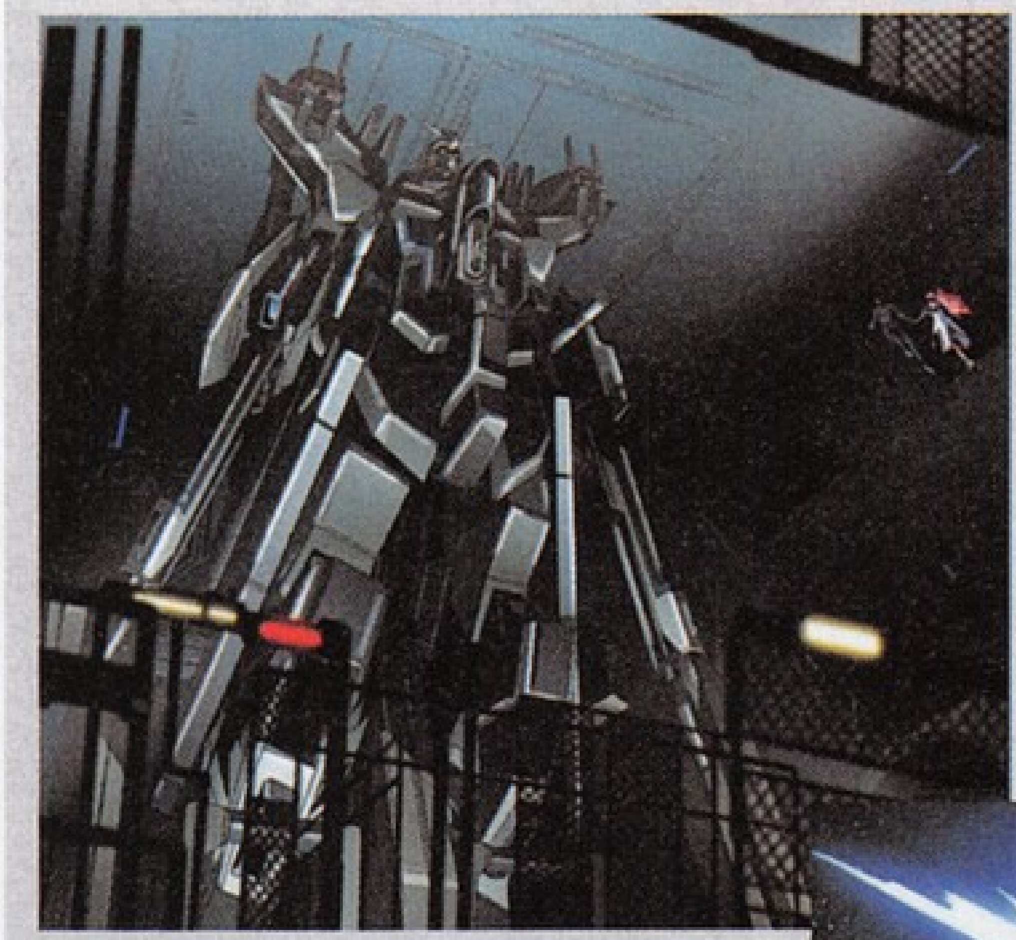
量产型来开发的，但是最后却成为了吉良大河的专用机体，除了吉良以外的驾驶员都无法顺利驾驶这部机体。吉良有一套自己的驾驶方法。『最强的机动战士』也是需要非凡的驾驶员以非凡的技术来驾驶的。



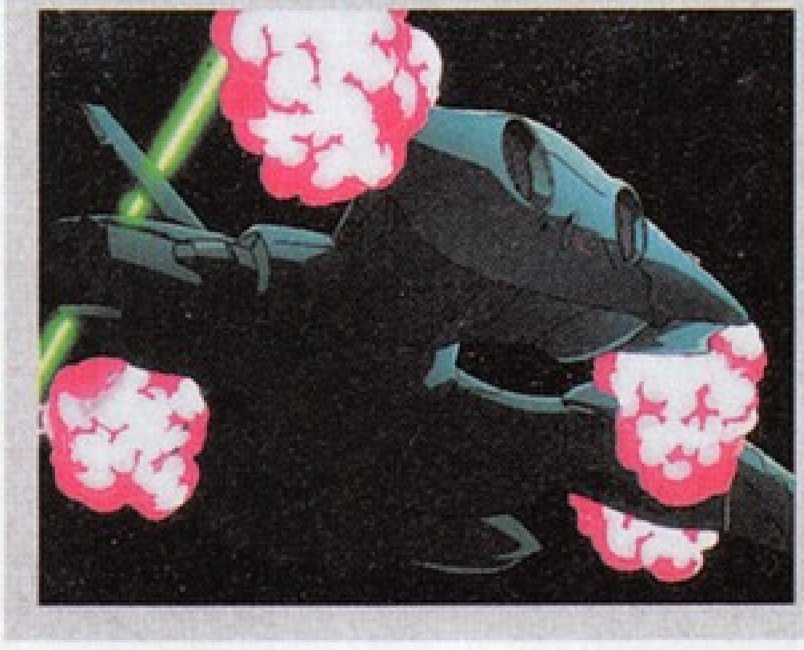
ZGMF-X20A 强袭自由高达
全高：18.88米 重量：80.09t
武装：MMI-GAU270 31毫米近接防御机关炮X 2 / MGX-2235カリドゥス复相粒子炮 / MA・M02Gシュベ-ルラケルタ　粒子刀X2 / MMI-M15Eクスゥフィアス3 轨道炮x2 / EQFU-3X超级龙骑士机动兵装翼4门X2 / MA-80V 粒子突击炮X8 / MA・M21KF高能量粒子来复枪X2 / MX2200 粒子盾 X2

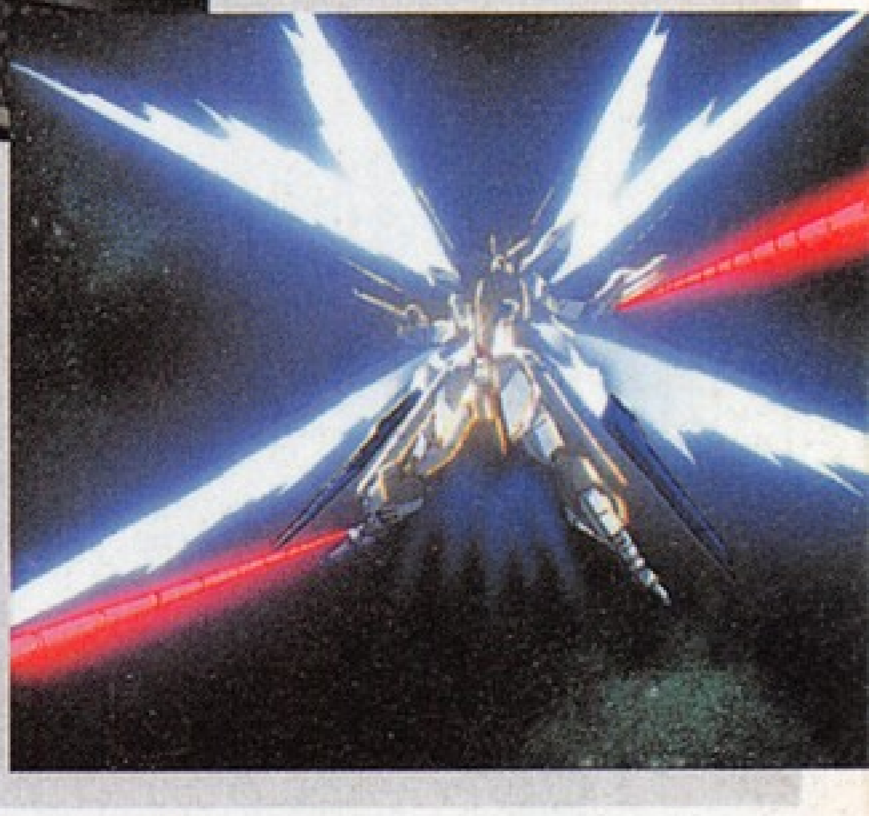
C.E.73年，强袭自由高达作为最强的MS为人所熟知。虽然至今出击记录只有区区三次，但是全部是以少敌多，以颠覆性的实力取得了胜利，给人留下了深刻的印象。而且搭乘者吉良大河对于被击毁的敌方驾驶员并不是置之不理，而是挽救他们的生命。强袭自由高达的最强传说在瞬间诞生了。

1. 战舰“永恒”就出战



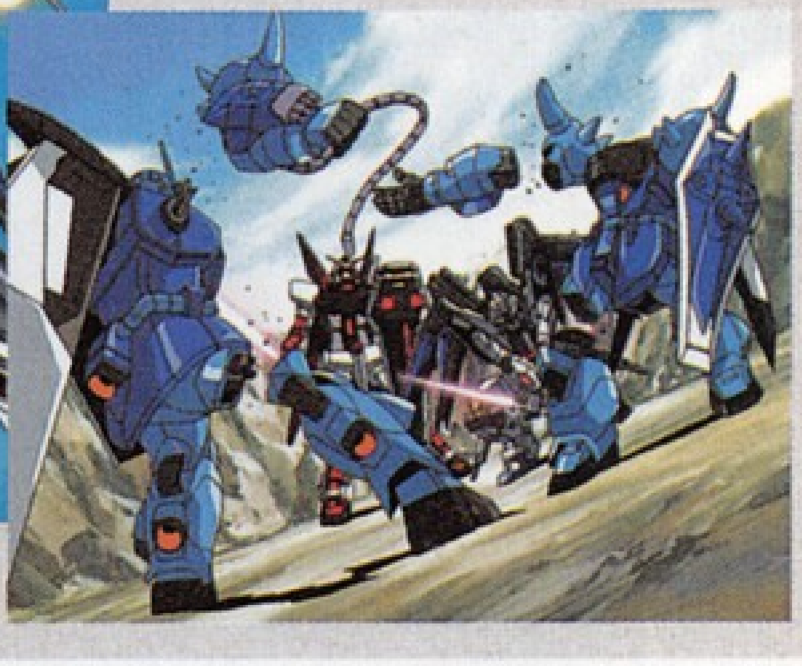
战舰永恒被扎夫特巡逻部队发现并受到追击。吉良大河从地面来到永恒内部，驾驶着强袭自由高达即刻出击，在不到2分钟的时间内击退了25架MS，救出了永恒。





2.扎夫特

扎夫特以搜索罗德・吉普利尔为名义，开始向奥布军进攻。吉良大河参与了这次战争，夺取了扎夫特MS的战斗力，击退了对方。



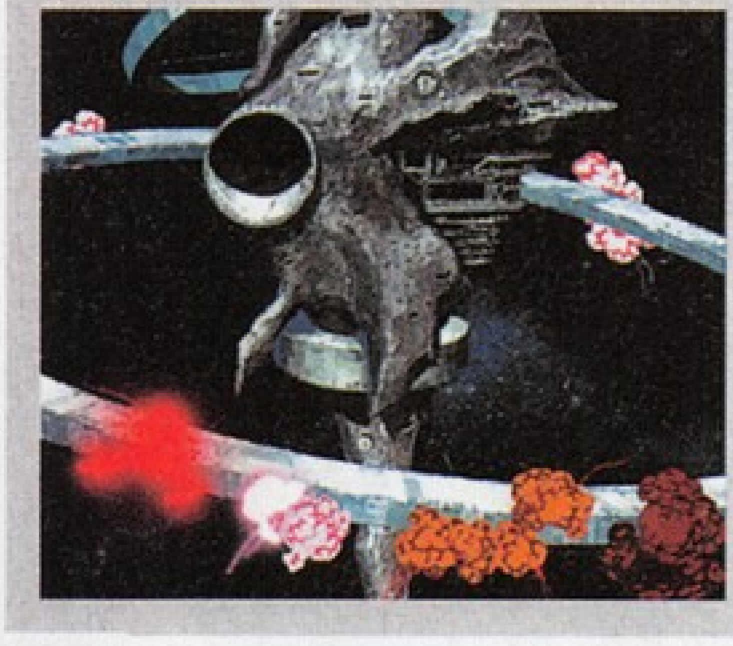
护卫奥布军的同时，击退了多数的扎夫特MS。

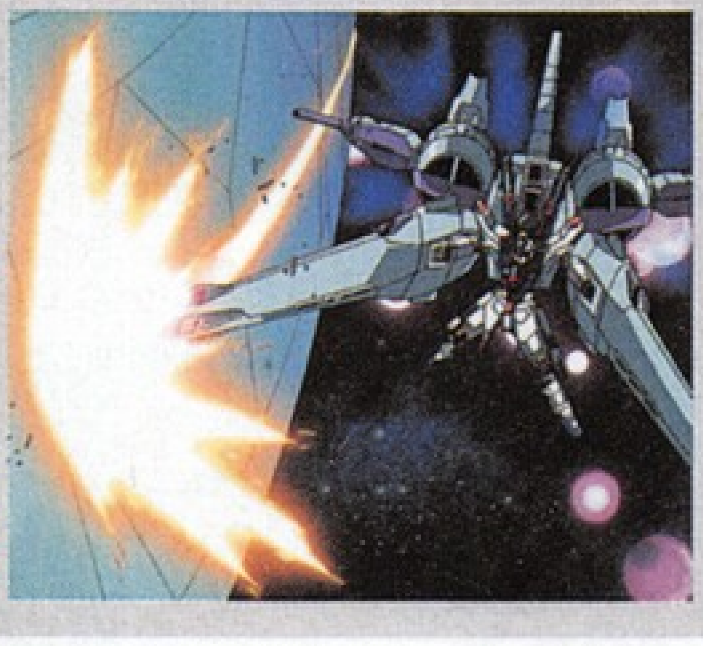
3. 宇宙要塞『救世主』进攻战

奥布军和抵抗势力的联合军队，以破坏大量兵器为目标进攻月球轨道。强袭高达在这场战役中不仅在破坏敌方据点方面大放异彩，在歼灭防卫部队方面也异常活跃。

与雷・THE・巴雷鲁驾驶的传奇对峙并击破了对方

吉鲁部队援护赶到，一起切断了"安魂曲"的第一次直播中心。





和米迪亚对接，几乎以一己之力击破了宇宙要塞

ZGMF-X20A 强袭自由高达

在宇宙纪元战场上，MS是主角。战事由于人形巨大机动兵器的出现发生了很大的变化。最初把机动战士投入战场的是扎夫特。机动战士被简称为『高达』。这其中，ZGMF-X20A强袭自由高达以压倒性性能和令人惊异的战果而为人熟知。

这部机体是由扎夫特统合设计局开发的。开发时间和X10A自由高达几乎是同时进行的。虽然被定义为自由高达的后继机种，但是二者的关系可以说像双胞胎一样。但是新装备以及新系统的搭载比预定要晚了一段时间，机体的完成没能赶上战争的终结。由于尤尼乌斯条约禁止机动战士搭载核动力，强袭自由高达的开发数据和几经完成的部分都被封存在扎夫特的仓库里，外界都认为开发已经终止了。最后完成开发的是一个叫『塔米那鲁』的组织，他们带走了于强袭自由高达有关的一切。他们为了不被联合和布朗特双方发现，在自己的秘密基地『发克特立』完成了本机的开发。

强袭自由高达搭载了新的武器，使自身的火力具有压倒性的优势，在系统方面采用了战争**チュール・リュミ**飞行系统，是究级的机动战士。但是，更为重要的是它的驾驶员吉良大河。如果说为什么，就像文字所述，自始至终都是吉良大河一人驾驶者本机作为作战。扎夫特本来是把本机作为

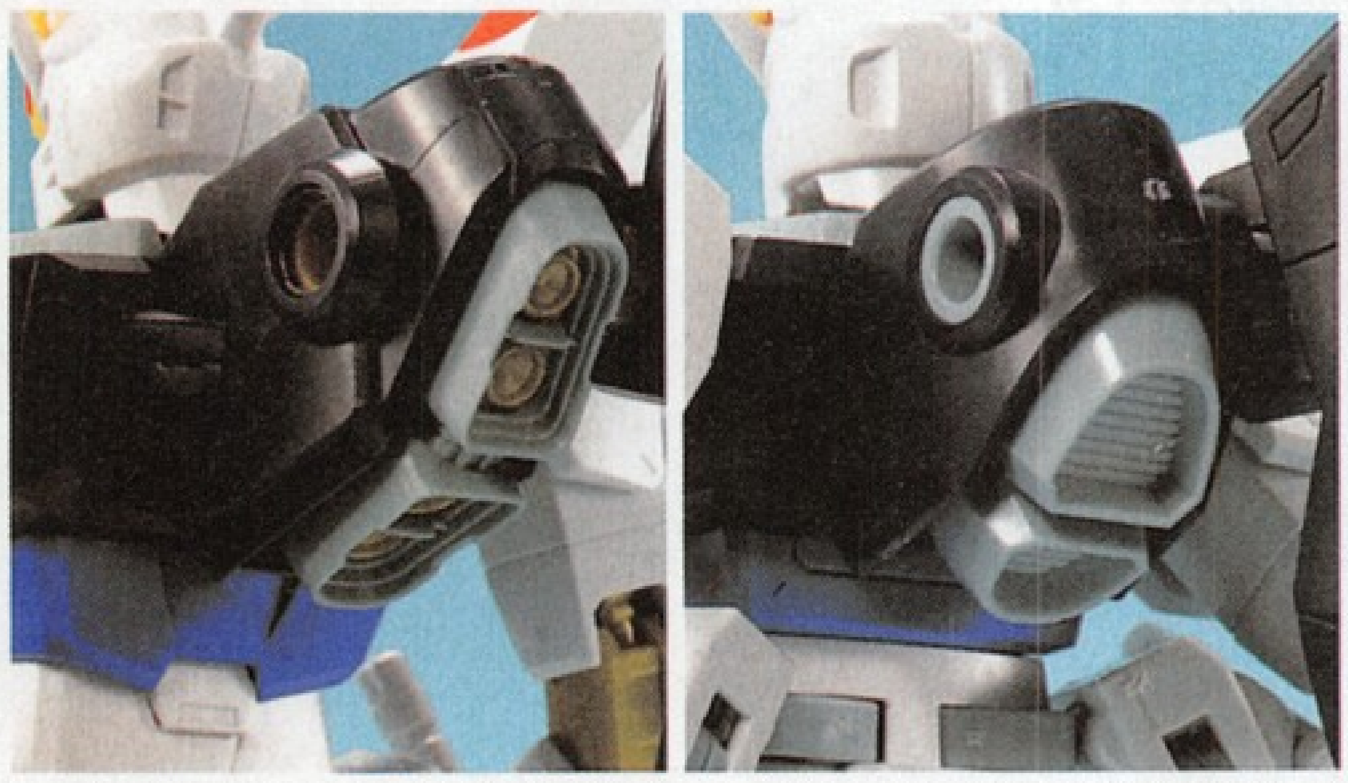
验证向MG机动战士的进化

在节目播放中途，通常会发售1比100的模型。这个比例的模型是MG的第二部作品。前作再现了原著中的特效，各个部位的组合零件也极为细致，组装上手很容易。那么后面的MG会向着什么方向进化呢？在这里我们来验证一下二者的不同之处。

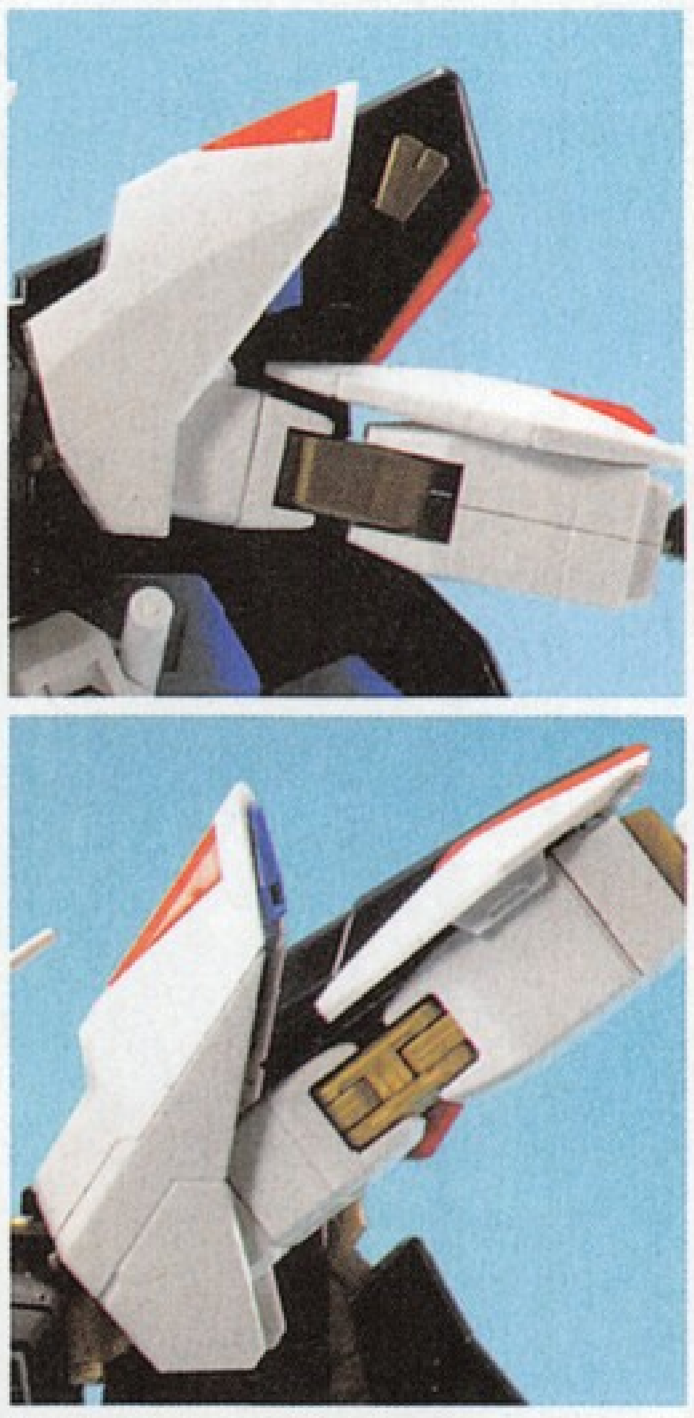
节目途中发售的1比100的模型在各方面比例上很接近原著。但是MG在外形的设计上更加前卫。

CHECK THIS BOX!

MG的肘关节进行了两重关节的设计，可以进行180度弯曲。

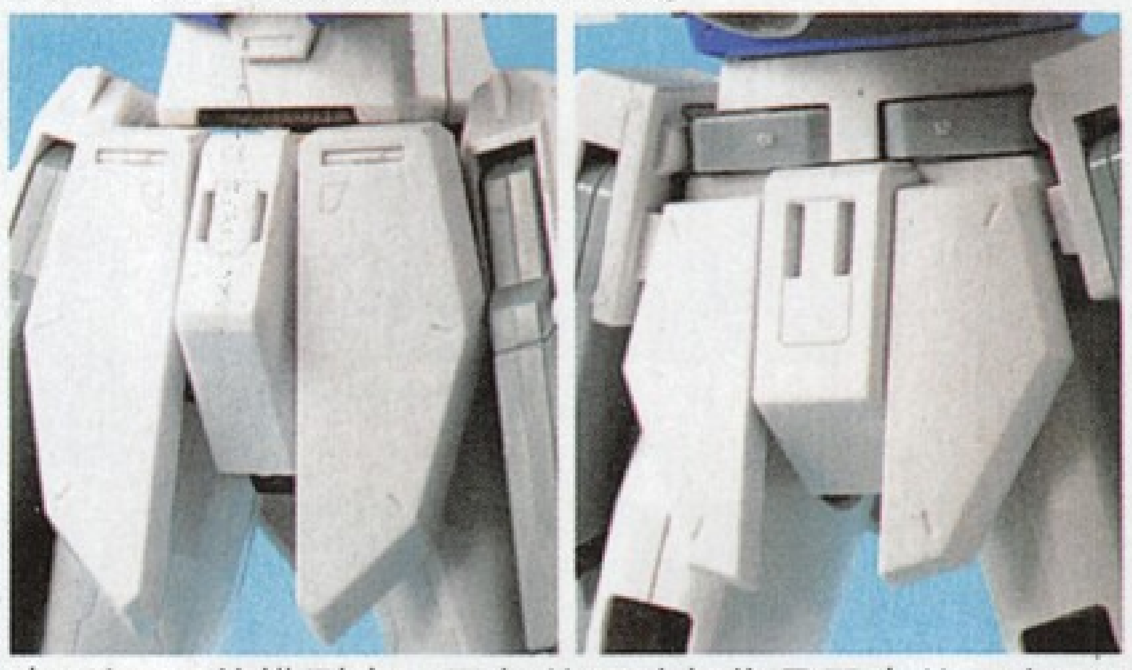


MG的背部承载箱进行了大型化设计。推进器的设计也值得关注。

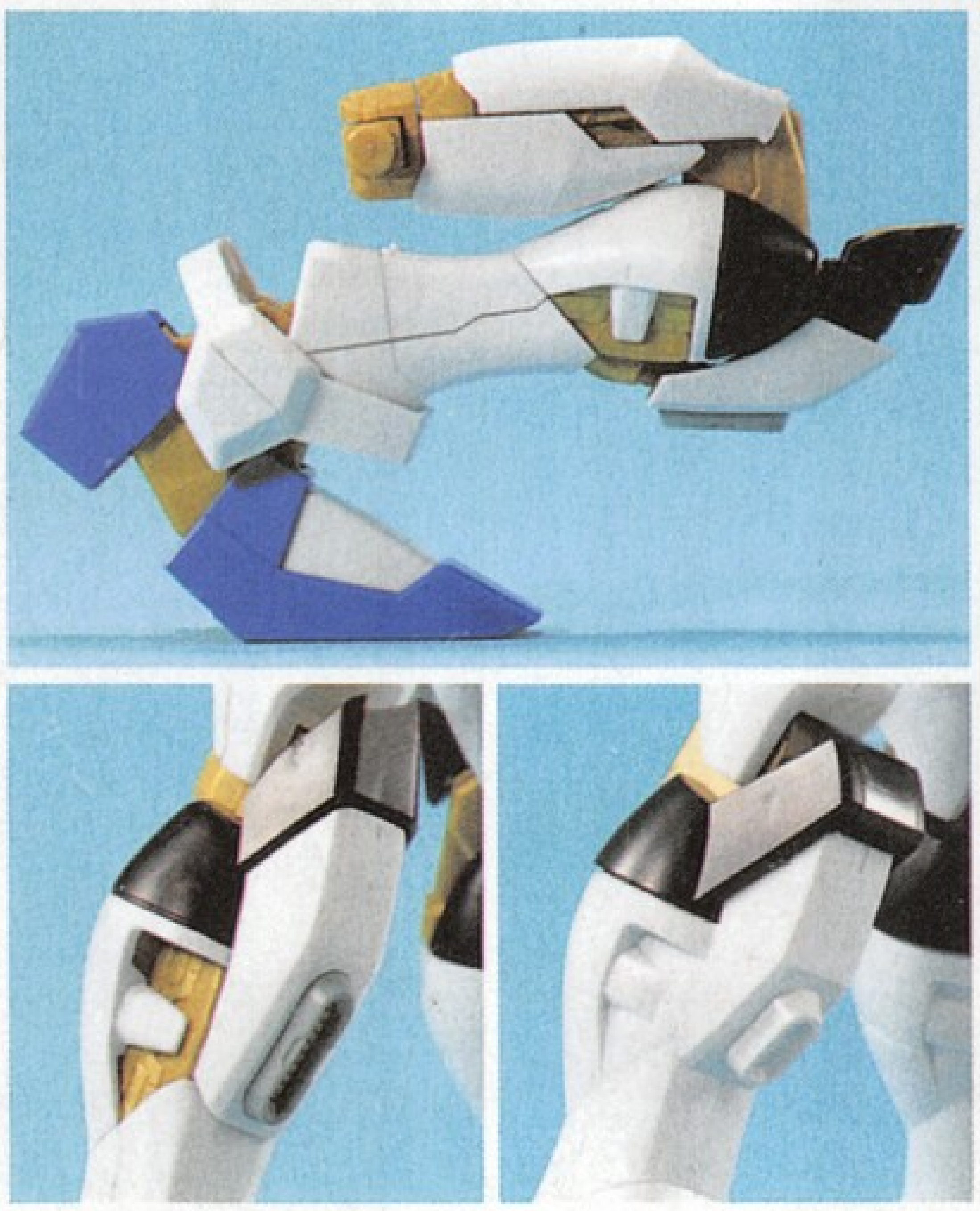


MG的肩部装甲可以独立活动，腕部在水平方向可以抬的更高。

MG的观察窗采用了透明材料。脸颊以及侧面导管内侧由于颜色的区分显得更加细致。



在1比100的模型中，腰部的可动部位是露出的，在MG中，被隐藏在腰部护板后面。由于可动部位移到了腰侧，身体的可动范围加大了很多。



MG的装甲结构进行重心设计，可以向人类的腿一样进行弯曲。在足部前端也追加了可动轴。另外为喜好自己涂装的朋友们准备了不同颜色的配件。

结论

与普通的1比100模型比起来，MG在零件数量方面增加了不少，不同部位的颜色区分以及可动范围也都得到了很大的加强。通过这些我们可以看到开发人员的决心"要作出最好的强袭自由高达"。MG是特色系列，强袭高达作为"C.E.最强的MS"这部特别的机体，由MG这个特别的系列来呈现。为了联系这两者的特别感，模型最大限度的突破限制进行了制作。

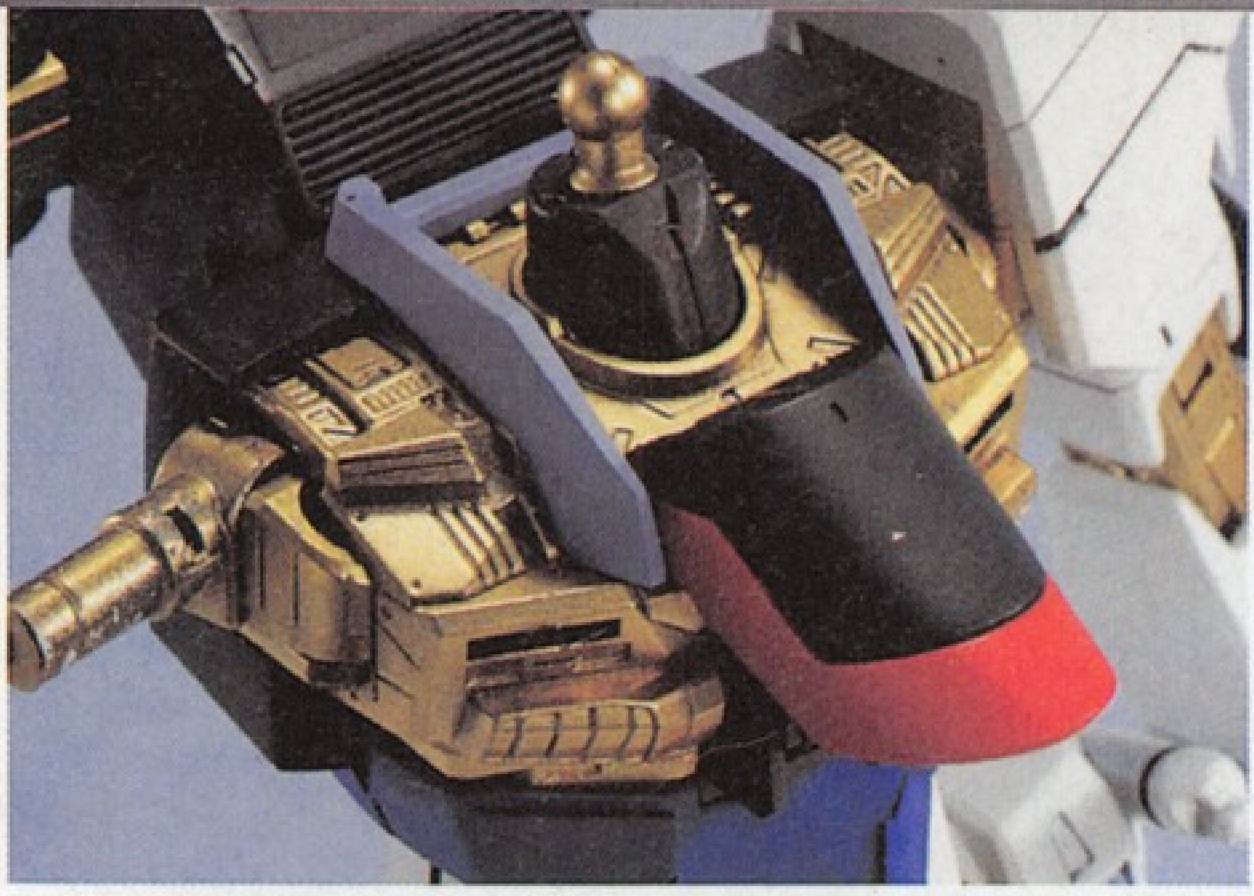
ZGMF-X20A
STRIKE FREEDOM GUNDAM

MG强袭自由高达的金色部分改为镀金，配有展示基座和效果配件的豪华版『完美加强版』和普通版同时发售。普通版和豪华版同时发售很少见，通过这个特别的发售方式，我们可以感受到万岱对于强袭自由高达这个特别的机体的重视，特别的机体就要用大师级别的特别方式来发售。发售本体再现了剧中多门武器一齐发射的视觉冲击感。用于展示的基座可以调整为止，充满了多变性。

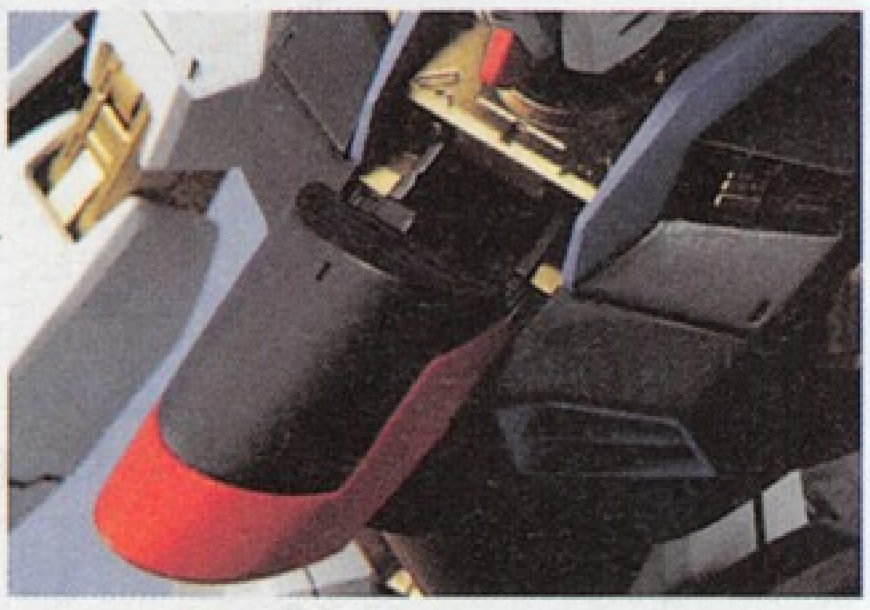
本体基座的接口准备了3种形式。可以与其他配件进行对接，苯乙烯制的软式支柱可以进行位置调整。无论弯曲多少次也不会产生白色混浊，随意可以无限次的进行调整。

喷射器的效果配件上设计了与支柱的接口。

发色明亮的镀金配件，更加强调了强袭自由高达的特别感。



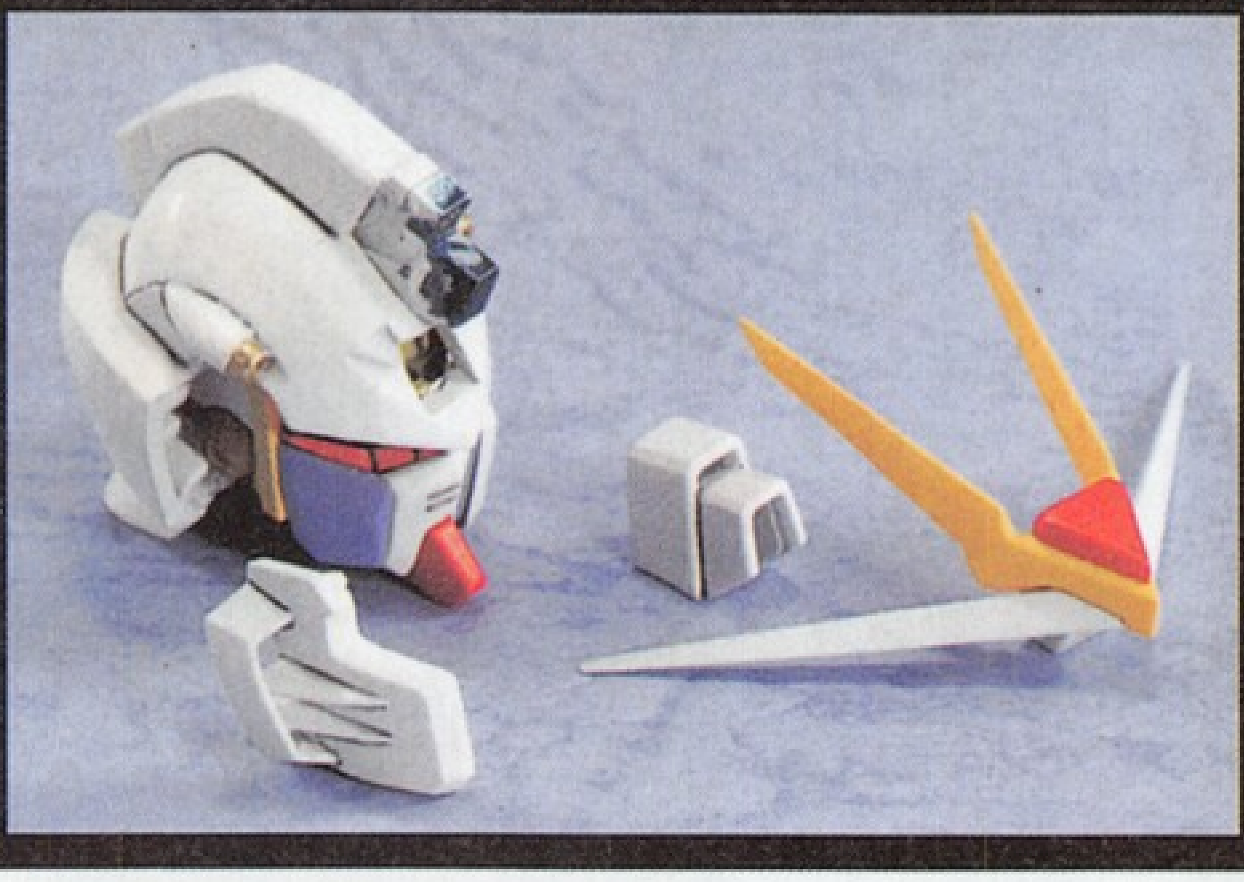
身体内部再现了金色的框架。脖子是两重关节设计。在腕部的接续轴设计为了可以前后摆动的结构。



驾驶舱的舱门可以滑动打开

腰部两侧轨道炮进行回旋的效果。腰部的护板位置向下移动了，使得腰部武器可以进行回转。

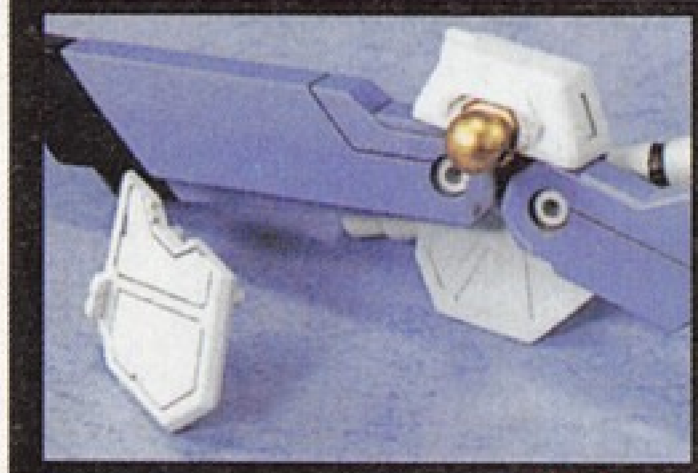
零件加工 1

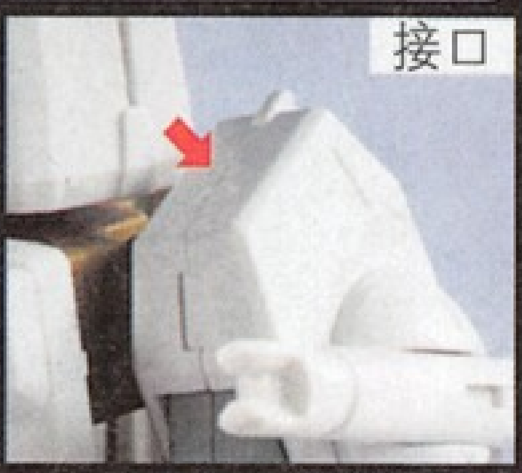


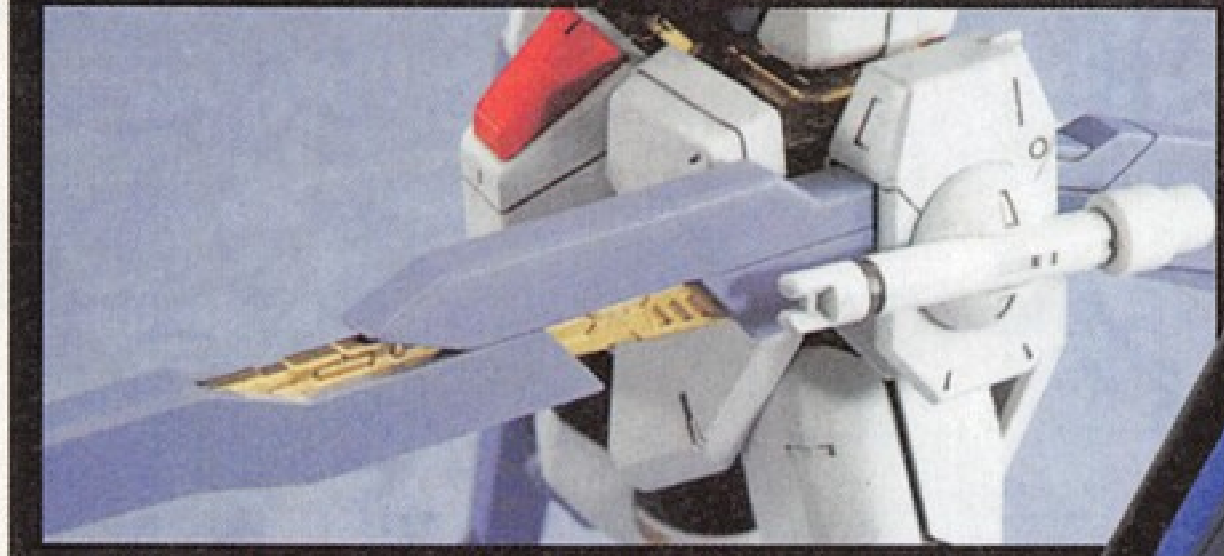
侧头部的接口很少，几乎是一个整体。面颊部位和面罩融合在一起，取消了拼插接口。

腕部前端装备的粒子盾中部有红色的部分，这是透明的盾牌配件。样品的配件是重新进行过涂装的。

零件加工2







虽然并不明显，但是在腰部的护板两侧还是可以看到接缝。样品把分割位置进行了变更，武器也是经过涂装之后安上去的。把分割位置向两侧移是有代表性的后期加工制作之一。

零件加工3

框架配件的前端安装基部可以进行切除修正，所以轨道炮也可以进行后期修整工序。炮身的接缝令人以外的很显眼，爱好者可以试着自己进行处理。

在这里我们来更加详细地看看MG的魅力。遍布全身的武装，金色的框架，让我们又看到了那个『C.E.最强之剑』的强袭自由高达。MG系列的特异性就是把原著种的视觉特效以及机体的主角性进行了完美的融合。中村圭是这次的监制，对表现机体角色性的效果配件进行了严格的监察以及后期加工制作，就让我们来看看这金色的机体的细致之处吧。

ZGMF-X20A STRIKE FREEDOM GUNDAM

BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
modeled by Kei Nakamura

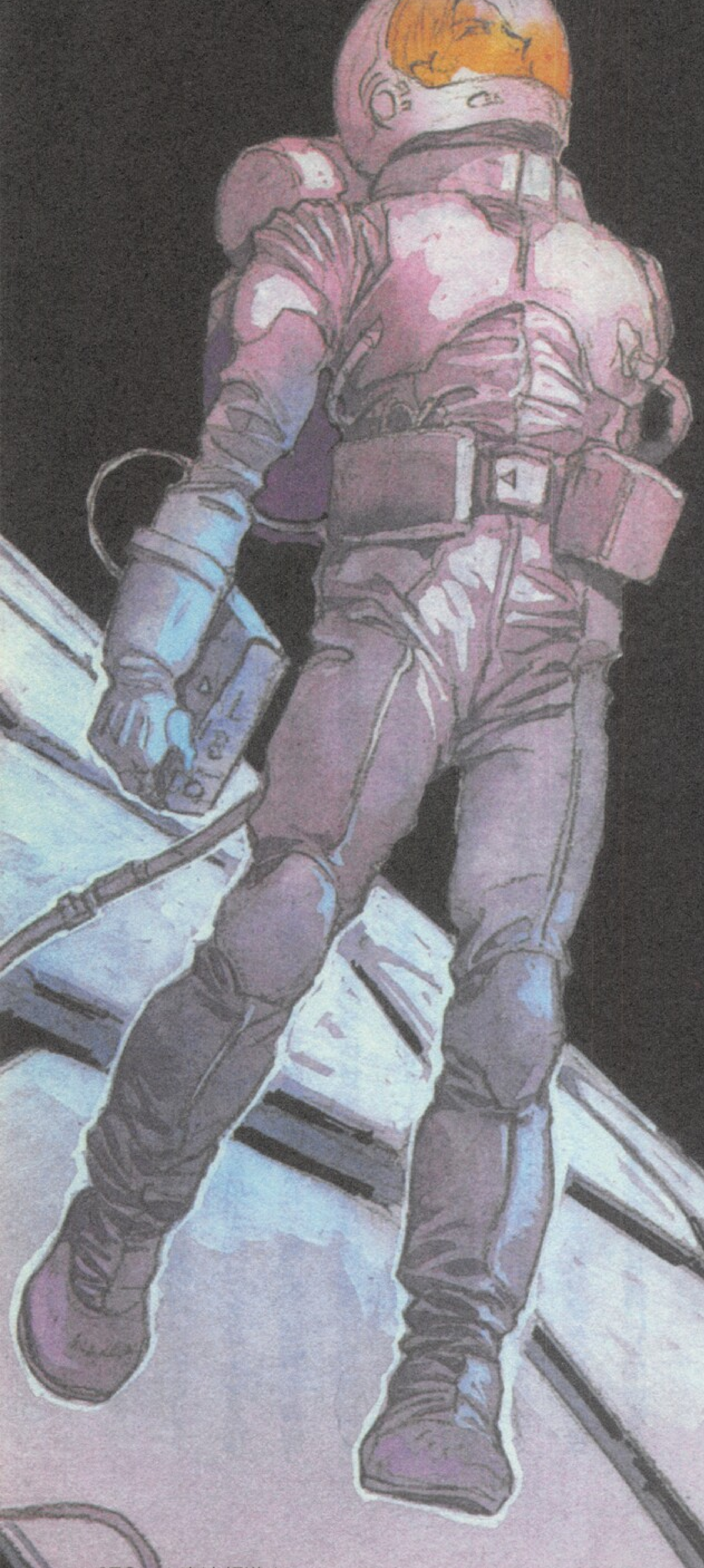
机动战士高达UC

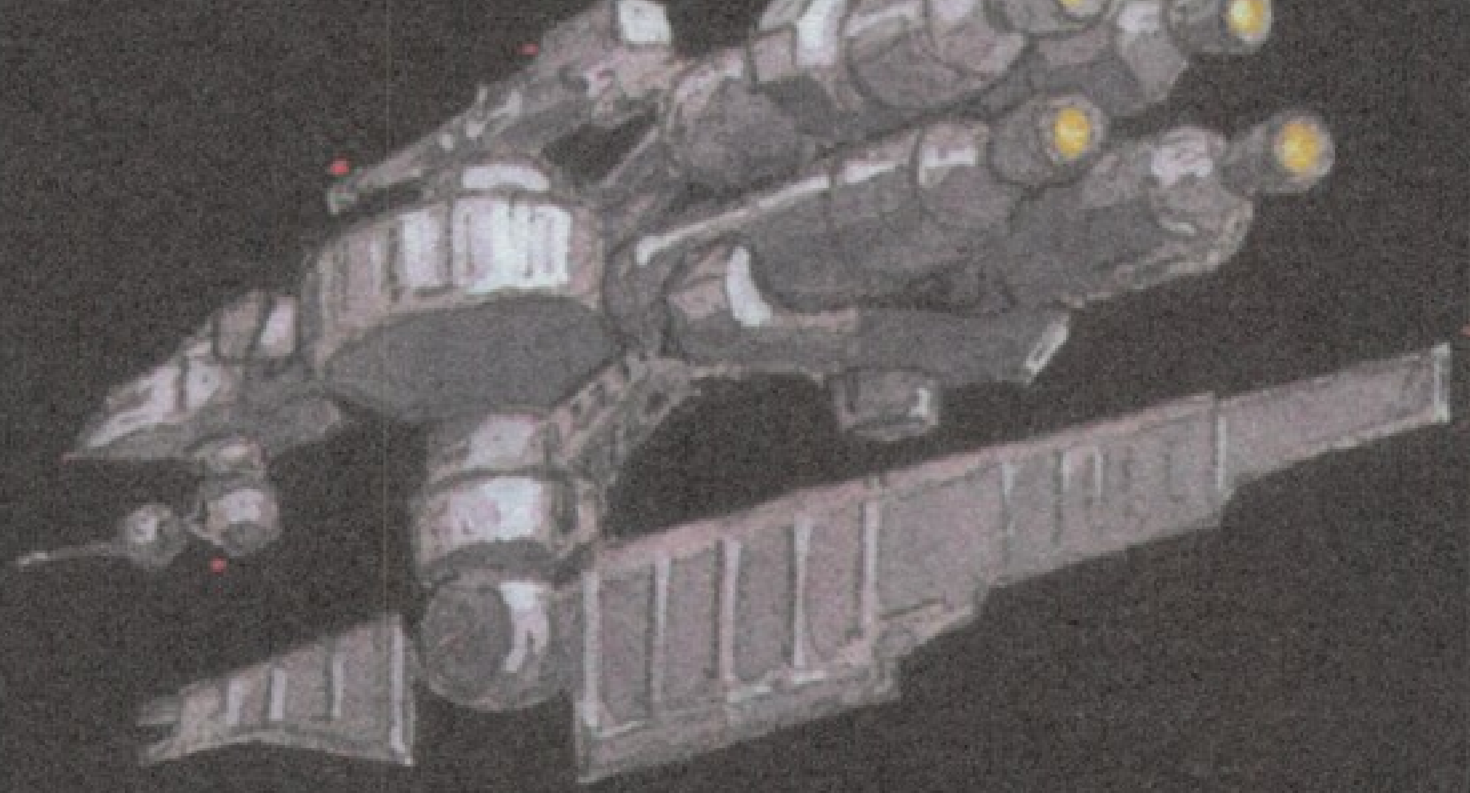
MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

著 福井晴敏

隐藏在宇宙起源中的秘密——

现在 新神话的大幕拉开了





这，是不存在于人间的神兽。

人们对它并不了解，但却深深地依恋着它的一切，它的姿态、它的身体、以及它那安静而深邃的眼神……

原来，它并不存在。但这头纯洁的神兽却因人们依恋而生。人们不断地在每一个缝隙角落里寻找它。于是，在仅存的纯洁之地，神兽慢慢的扬起头，"已经没有存在的必要了"……

但，人们对它的期待和膜拜又给了它力量，它的额头上长出了一支角。

于是，神兽以白色的姿态走近了一名少女，继续存在于在银色的镜子与少女的心中。

0001

在西历最后的夜晚，这个男人在底轨道卫星上俯视着地球

现在是格林威治标准时间20点整。大家将会怎样度过这个值得纪念的夜晚呢?现在，新的世界即将来临了。

现在这个世界是与人类历史上最有名的人——耶稣基督一同诞生的。抛开信仰不谈，现在，这个被大多数人称为"耶稣世纪"的世界还有不到4个小时就要结束了。自从用双脚从原始的黑暗中站立起来之后，人类慢慢地掌握了渡过海洋和在天空飞翔的能力，甚至还掌握了飞上宇宙的技术，而今，又迈入了在地球以外建立自己的世界的时代。一切边界以及新世界的大门，都在人类面前打开了。

就像我们的祖先，曾经为了创造新世界，踏上大陆，遍地播下了文明的火种一样，在这个广阔的宇宙中，我们也要播下文明的火种。今后，飞上宇宙的人将不再局限为受过专门训练的飞行员和技术人员了，还有被挑选中的宇宙居民。他们在宇宙中居住、在宇宙中扎根、为黑暗的宇宙点亮文明的灯火。

既然是新的世界，就要有新的历法。4个小时后，也就是格林威治标准时间的凌晨零点零分，由地球联邦政府主持的改历仪式即将开始。这个将永远刻在人类历史上的仪式将在首相官邸拉普拉斯举行。拉普拉斯是建立在地球轨道上的"飞行"官邸，是连接地球和宇宙的浮桥。举行进入宇宙时代的揭幕式，没有比这里更合适的地方了。

媒体都在守候着，联邦成员国的代表们也都来到了拉普拉斯。大家都在等候全世界的零点报时。在这个新年前夜同时也是新世界的前夜，大家所想到的应该不只是聚集的人数吧。对新世纪的不安、对经历了两千年以上的旧世界的惜别……但是今天晚上我们所有人都会成为历史的见证者。在人类的历史长河里，能够亲眼看到新世界诞生的瞬间，只有我们。我们分享这幸福的时刻，怀着感激之情送别旧世界。让我们用微笑来迎接即将到访的新世界吧。

再见了 西历!

你好 宇宙世纪!

地球就在脚下。

红褐色的大地，犹如无云的蓝天般的大海，从距地面200公里的高空向下看，与其说这些是星球还不如说是地表。感觉不是在大气层外飞行，只是坐在飞机上向下看而已。紧紧地盯着向下看的话，感觉好像直接就能降落一样。

但是，像锯齿一样不断变化的地表告诉赛阿姆，他正在大气中以每90分钟一周的超高速绕地球飞行。把视点稍稍向前移动一下，就可以看到环绕着薄薄大气的星球那圆缓的弧形轮廓。而周围是一望无际的黑暗，把地球与星星的光都擦拭掉了，把所有的光都吸收走了。

赛阿姆突然感觉到："我是在宇宙当中"。他感觉到背上渗出了冷汗。虽然通过作业艇的小窗口向外可以看到一切，但是这和穿上宇航服来到舱外，通过头盔的面罩向外看的印象完全不一样。也许是因为没有任何遮挡视线的东西，感觉身体好像不听使唤地在地球外漂浮着。

抛开大气和重力的束缚，在宇宙中环绕地球的浮游感太恐怖了。血液、骨骼、细胞因未知的异常而都在发热，大量的汗聚在身上让人感到无比寒冷，失去重力的咽喉总是有东西要涌出来。

赛阿姆目不转睛地看着前方无边的宇宙。在这吞噬了一切星光的黑暗中，他看到了一个闪着耀眼光芒的物体——太阳。太阳释放着爆炸一般的白热光——不，那就是在持续爆炸着的反应堆，所发射出来的辐射在真空中能达到摄氏120度，高温正烤灼着宇航服。与在大气层下看到的不同，散发着白色光辉的太阳，作为一个纯粹的能量体只能给人带来莫名的恐惧。即使打开窗口上的滤光器，也无法缓和那刺眼光芒的所发出的淫威。

赛阿姆想："这不是人类该来的地方，在这种地方人会发疯。在很久以前，那些鲁莽地飞出大气层的宇航员们，虽然听说他们无论谁都曾有过因怀念地球而改变价值观的经历。但他们都是经过千挑万选出来的精英，是接受最高等的教育，被众人引以为傲的先锋。与自己这个连读书写字都做不好的人不同，像自己这样的人飞上宇宙也什么都学不到，就连大陆的名字和位置关系都不知道。在一个连自己故乡的所在在都不清楚地毛孩子眼里，脚下的地球只不过是一个巨大的球状物而已。

边界?别开玩笑了。这是垃圾场。这里没有边界，在不断地扩大，是专门抛弃过多的地球人的垃圾场。赛阿姆耳边不断传来广播员的声音："即将成为人类新世界的宇宙移民区到底是一个怎样的世界呢?在即将开始的宇宙世纪前夕，我想再确认一下。下面，有请我们的嘉宾，宇宙工程学的第一人——阿莱克斯·佛朗西斯博士"。这声音好像和自己的呼吸声混在了一起，滞留再密封的宇航服中。赛阿姆轻轻的踢了踢脚下的建筑物。

在检查了安全绳之后，赛阿姆向建筑物的反面走去。虽然身体倒转了180度，但是在不分天地的宇宙里，也没有什么可吃惊的。赛阿姆隔着厚厚的手套抓住火山岩一样的建造材料，向正面看去，呈现在眼前的是一片镜子的平原，大约三平方米左右的凹面镜一片接一片的平铺着，十分耀眼。

一千面以上的凹镜群形成了一个不到500平方米的圆盘，它已经绕着地球的低轨道飞行了很多年。圆心部位有一个直径达到100平方米的洞，透过这个虚无的黑洞可以看到远处漂浮着从用来吸收光能的圆盘。赛阿姆用鞋底的磁石走到了圆盘的边缘，把视线移到了头上方，看到了一个和这个圆盘面积差不多的环状物。从环状物的中心望过去，可以看到一个和凹镜平原差不多的圆盘，从中可以看到地球的映像。

表面的凹镜反射太阳光，两个巨大的特制圆盘吸收光能，在这两者中间大约300米的地方还有一个环状物，这一切就是被称为"拉普拉斯"的的轨道宇宙空间站。用上下两枚反射镜来反射阳光，为被称为【斯坦福得·托拉斯】的环形居住区供给阳光和能源。居住区以每75秒为一周期旋转，由圆环内壁的离心力制造重力。虽然产生出的重力和月球一样，不足地球的6分之1，但比起没有重力还是要好的多。听说这是因为，如果要在圆环内制造出和地球一样的重力，就需要让转动周期提高到每30秒一圈。这样的话，居住区里的人就会出现头晕的状况。

把首相官邸设立在这种地方，与其说政府是因为突发奇想，还不如说他们都是笨蛋。但是我在这个角落里像虫子一样爬来爬去，把自己弄得头晕脑胀，更是傻瓜。想到这里，赛阿姆抖动着自己僵硬的面颊苦笑起来。"喂，喂羊的，别偷懒啊!"同伴的声音隔着无线电穿了过来。

"我已经都干完了"

"那就回船里去收拾收拾，里面还乱着呢。"

同伴中年龄最大，被称为首领的男人向赛阿姆喊道。但是赛阿姆就像没听见一样，继续呆在那里，凝视着正在自己头上旋转着的居住区。在真空中和在空气中看东西的远近感是不一样的。因此，真空中的物体都造得很显眼。居住区分为内外两层环状建筑物，中心还有轮状的电梯。从

建筑的接缝到整体质感，整个居住区就像一个精致的微缩模型，让人一目了然。

居住区的外部圆环内侧像玻璃一样,是用来采光的。现在依照格林威治标准时间已经是晚上了，反射的光也不再向居住区内部照射了。取而代之的是房间里的灯光，透过玻璃面照射出来，同时也可以看到圆环内部人们的身影。

现在，那里正在为4小时后就将到来的改历仪式做着最后的准备。想必首相官邸的要员们都忙得不可开交了吧——11点45分开始的首相发言，接待参加仪式的联邦成员国的代表，以及校对与零点报时同时开始的仪式计划表。要在仪式上进行助兴的反射镜表演程序有了部分地改动，所以赛阿姆与同伴们也被叫到这里来了。

但是，赛阿姆他们的工作并没有那么简单，不像在主控室里按几个按钮那样就可以完事。反射镜的内侧有上百个单独的控制台，要逐一重新输入调整角度的程序。赛阿姆听说之所以让他们来干这个工作，是因为在组成一面大反射镜的所有小镜子中，有个别的没有按照程序运行。真的是这样吗？不知道。赛阿姆觉得也没有必要知道。自己只不过是别人的手下，需要考虑这些事情的人不是自己。也许是交给自己"大手电机"公司员工证，把自己送进"拉普拉斯"的人，也许是付给自己报酬的人，又或许是导演了这一切、现在装作若无其事的等待着"那个时刻"的人。自己也许一辈子也不知道他是谁。

"船舱里很乱？废话！"赛阿姆在心中咒骂着。这种时候没有谁能平静下来——自己正在做的事关系到圆环中数百人的命运。

"宇宙移民区这个概念在二十世纪中叶就已经存在了，是由物理学家G·K·奥尼尔提出的。之所以说他的提案是具有划时代性的，是因为他想要在宇宙中建立适合人类居住的环境。到那时，要想把金星或是火星改造成地球的环境，只有在SF的世界里才能做到。从这一点上看，在奥尼尔的理论当中被称为"岛"的宇宙移民区，以当时的技术来看也是可行的方案。其中还提到了"建设材料就从月球或是小惑星群上获取"的方案。所以说是奥尼尔为今日的宇宙移民计划打下了基础也不为过。"

不知名学者在说个不停。赛阿姆握着安全绳滑进了反射镜的内侧。

"构造其实极为简单。让球形、或者圆筒型的建筑物以一定的时间段自转，以此在建筑物内壁上和地球一样产生重力。用力抡起装有水的水桶，由于离心力的作用，水不会撒出来对吧。这都是一样的原理。最初的球形建筑物叫做【岛一号】，体积很

边界？别逗了。宇宙就是垃圾

有限。但是最新型的【岛三号】达到了32平方公里，直径有六·四公里，是一个巨大的物体。在它的内壁上有森林，河流和街道，与地球的居住环境几乎一摸一样。宇宙移民们即将在那里开始生活。"

和大多数的镜子一样，反射镜的背面也是简简单单的平板。沿着表面的凹面镜排列着错综复杂的支撑物，在交叉点上安装着操控轮盘。赛阿姆回到内侧的时候，同伴们已经开始着手更改程序了。

在镜子的平原上到处都设立着警示灯，红色的灯光一闪一闪的，照在同伴身上显得很阴郁。在他们头上，安全绳连接着一架静止漂浮着的作业艇。在这架安装着推进器和太阳能电池的作业艇后面，有很多的巡航灯在在游弋着。

联邦宇宙军的警备艇是撒拉米斯级别的。全长70米，看起来很粗糙。像火山岩结构一样的船体前方伸出了一个指挥舱，船尾有四个火箭推进器，船体下方悬挂着巨大太阳能电池，整个警备艇的形状让人想起了鱼类的骨骼。以指挥舱下方悬挂着的高能量激光炮为中心，警备艇的战斗力在宇宙中可以说是首屈一指的。

撒拉米斯级别的警备艇装备和别的级别相比有几个变化。船体中央的指挥舱没有机械臂，上面搭载着战斗机，船身搭载着和船体长度相同得轨道导弹，还统一装备着激光炮，这是一种用以太阳能为能源的无人驾驶炮台，一架警备艇上搭载二十四个。必要时这些激光炮可以在舰体周围展开，具有铜墙铁壁般的防御力。现在是特别警戒时期，所有撒拉米斯级别的战舰都打开了激光炮。别说妄图接近【拉普拉斯】的飞船，就连宇宙尘埃一旦被雷达侦测到，都会被毫不犹豫的摧毁。

根据先前听到的情报，撒拉米斯级别的警备艇有三十六只，浮游激光炮有八百六十四只，看起来很恐怖，但是想到需要把整个三次元世界都保护起来，这些数字也不算什么。以首相为中心，现在联邦成员国的代表们都汇聚一堂，可以说是的地球圈里最最重要的集会。所以，联邦宇宙军赌上自己的威信来完成这次任务。无论多么狡猾的恐怖分子也无法从外部发动进攻。

恩，从外部……

"宇宙居住区里当然也是有昼夜的。【岛3号】上配备着巨大的反射镜，以此来收集阳光。圆筒型的内壁纵向分为六个区域，其中三个被称为"河"的区域是用来采光的，这里采集到的阳光供给给另外三个居住区。"河"是由厚重的玻璃建造的，还可以过滤掉对人体有害的紫外线和宇宙放射线。现在【岛3号】里已经完成了三个区域的建造，已经有技术人员和开拓者带着家人住进来了，并没有接到因环境变化而引起重大疾病的报告。还可以通过调节采光的程度来再现四季。人工云还可以制造出雨。整个居住区的管理很周全，可以说是比地球还适宜的居住环境。"

"那你就去住啊！"

学者还在演讲，同伴的声音也从无线电中穿了过来。无线电在确保同伴间的通信之外，还能听到改历前的特别节目。"都来住吧，来这里建造自己新的家园。"不知是谁在和学者对话。

学者又讲到"虽然宇宙很广阔，但是并不是说只要和地球或是月球保持一定距离在哪都可以建造居住区。宇宙居住区一定要建在重力稳定点上，这些稳定点是由地球和月球的引力相互干涉而产生的，在月球的规道上有5个这样的点，我们起名为"L1－L5"，刚才所说的【岛3号】居住区，就是建立在这5个点中最稳定的L5号点上。现在已经居住了一千万人，明年就要开始正式的移民，人口数量会马上增加。同类型的居住区还在不停的建造中，

相信最终能够达到七、八十个左右，进而形成自治联邦体。"

"一个联邦体大约能容纳七，八亿人，按照宇宙移民计划，最后要建立多少个这样的联邦自治体呢？"

"根据现在的计划，打算建立六个左右。完成这些大概需要用五十年的时间，计划全部的居住区一共容纳五十亿人左右。现在总人口是九十亿，按今后五十年的人口增长率来计算，大约有一半的人要移民到宇宙。"

不知谁吹了声口哨，说道"这些家伙都是一伙的。"

"总之地球现在是超额负载，多余的人都会被扔到这里，就像我们这样，没有前途又没用的人。"

同伴们正发着牢骚，突然头领大喊一声"都闭嘴"，播音员和学者的声音又继续传了过来。看着头顶上飞过的警备艇，赛阿姆想："没用的人……"

"保护地球，保护人类"，以这个口号为基础，长达五十年的宇宙移民计划开始了。所谓的分离主义者和反联邦政府组织都在利用网络和地下出版物在宣传"与其说是移民计划还不如说是弃民计划"的口号。如果对总人口的一半实施强制移民政策，像赛阿姆他们这样的"没用"的人一定是最先一批。实际原因是希望能够在宇宙中做生意的企业越来越多，因为这样做可以减免他们的税收。这些都在地下出版物中介绍过。

但是，问题并不在这。实际上，这可以说是"组织"要分离联邦政府，以及发扬民族精神和种族主义复权的复杂问题。如果联邦政府为人们提供生活和工作的保障，人民一定会站在他们这边。就算住进像怪物一样的罐型【岛3号】里也无所谓。关键的是，自己并没有一开始的选择权，一切都要听人摆布。联邦的政策就是把国家分离，既然这样，失去了家园以及工作的人们，只有加入"组织"。

赛阿姆出生在中东一个贫穷的小国。开始懂事的时候，联邦政府已经在月球上建立了为名"冯·布拉文"的资源发掘基地。这本是与在高原上放牧生活的赛阿姆一家人没有关系的事。无论是"月球资源开掘已经进入正规"的新闻，还是"资源调查团已经出发前往小型惑星"的新闻，对赛阿姆来说都是其他世界的故事，而大人们都在谈论着"特别税太重了，政府应该做些实质的"之类的话。

对于民间的不满情绪，联邦政府总是在回答"地球已经不堪重负"。随着被称为"绿色革命"的农业生产大发展，地球的人口也急剧增加，由此引发了诸如环境破坏，气温变暖等问题。地球联邦政府就是为了应对这个问题而设立的。他们所想出的解决方案就是宇宙移民计划，另一方面，对于反对者以压倒性的军事力量进行镇压，给已经不堪重负的地球埋下了纷争的种子。

把曾经的大国分解，消除新国在军事经济方面的差别。这虽然是大刀阔斧的改革，但如果领导者是旧时大国的财政界的话，他们一定会控诉联邦对他们的分解。赛阿姆的祖国就是其中之一，由于石油枯竭，中东国家和一些党徒结成联盟，却完败于联邦的脚下。祖国被以"镇压国家叛乱"的名目而一分为二，法律也被改写，祖先传下来的习俗也被破坏了，说着英语的人大量移民过来，学校的课程内容也完全变了。

那时，赛阿姆的父亲参加了游击队，结果没多久就被抓进监狱。赛阿姆想不出，父亲这个沉默寡言的人，到底从那里来的如此之高的爱国情怀。父亲进监狱没多久就死了，赛阿姆只好从学校退了学，和母亲以及妹妹继续以放牧业来维持生活。"放羊的"这个名字，就是从那会有的。

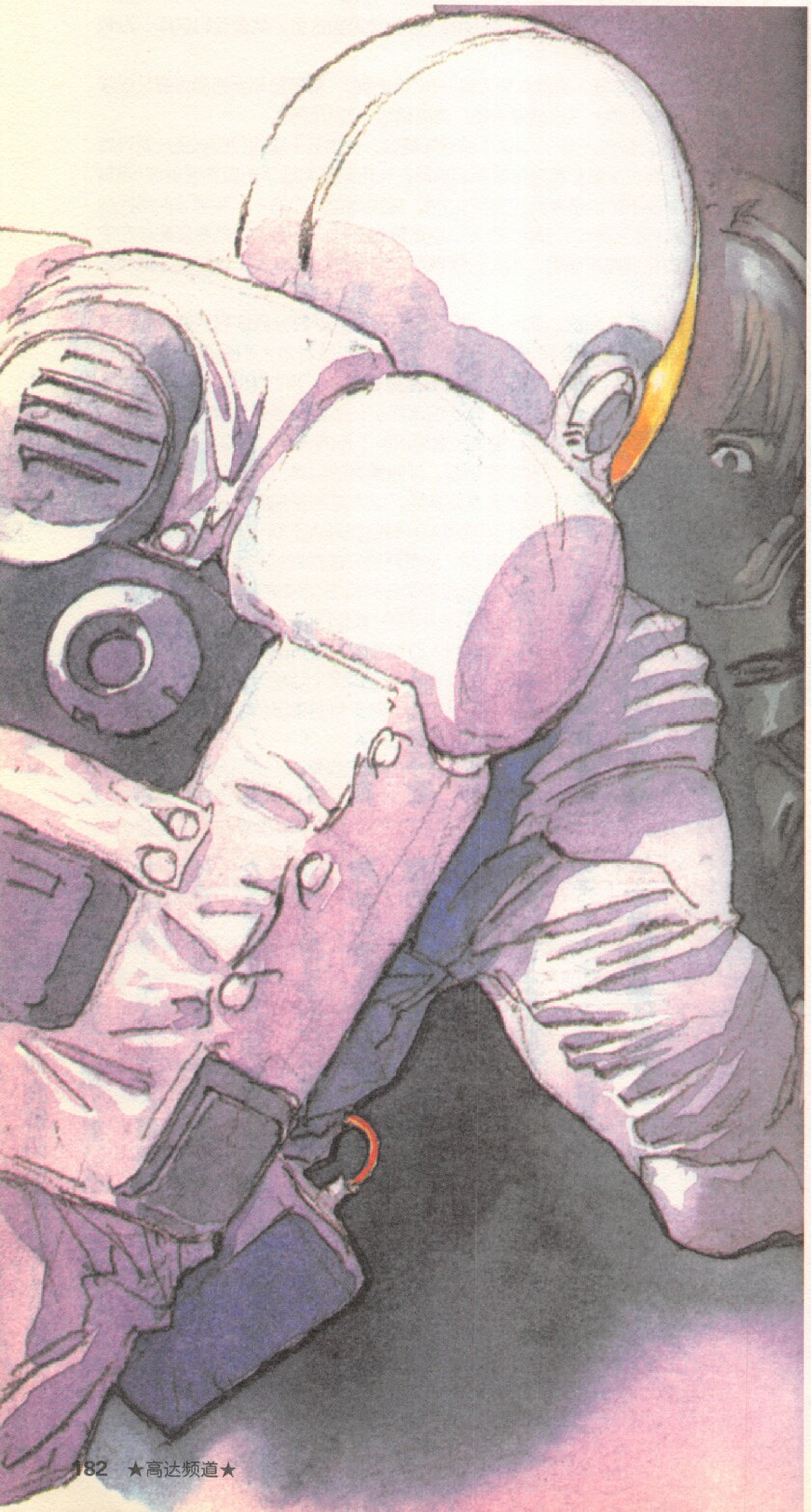
但是，那样的生活也没有持续多久。宇宙移民计划的准备渐渐接近尾声，联邦政府为了制造大量的设备，把赛阿姆居住的高原也改造成了发射基地。一切都归属为了国家和移民准备局，赛阿姆一家人只得到了微乎其微的补偿金，就被赶出了家园。之后只好和母亲，妹妹住在空气污染严重的都市里，并在发射基地的建筑工地找了一分工作，开始了新生活。三年后，第六个发射基地建好了。人事担保找到赛阿姆，说由于他的父亲是分离主义者，决定解雇他。

听说联邦政府的事业对策其实是为了对付分离主义者而出台的。由于没有工作，各个国家都涌入了大量的外来人员，与分离主义相关的人员全部都被驱逐了。对此，赛阿姆并没有盲目的去愤怒，他知道，现在挣钱才是最重要的。给身体虚弱的母亲看病的钱、给正在成长的妹妹买衣服的钱、以及明天的面包、今晚的汤……无论如何，都必须挣到钱。

于是，赛阿姆开始天天去职业介绍所找工作。那里有暴力团的眼线，还有诡异的地下组织在招聘人员。赛阿姆虽然不想与他们为伍，却无法不去考虑他们的

丰厚报酬。赛阿姆犹豫了三天，最终接受了一个伊斯兰教徒的邀请。经过了简短的宣誓仪式，就被带到了一个古老的清真寺里接受了必要地训练，然后就和不知名的同伴一起上了宇宙。

"是啊，工作"。赛阿姆轻声地自言自语。无论是水冷式的裤子有多么不舒服、铝都玻璃纤维做的宇宙服有多么憋闷，为了工作，都要忍耐。在那里没有思想、没有主义。赛阿姆满脑子想的不是以自杀式袭击换来名誉，而是要活着完成工作，拿到约定的报酬。为了让母亲和妹妹过上更好的生活，没有别的办法。



如果不是这样，谁会愿意来这种地方。只要有份正经工作，只要有钱，只要我不是"没用"的人……

"但是，请大家想一想。就算这样，留在地球上的也还有五十亿人。这和开始"人口爆炸"的二十世纪末的总人口数是相同的。对于回复地球环境来说，还是太多了。理想地状况是把地球的人口限制在二十亿以下。

假设一个点上可以建两个居住区，那么居住区的上限是"十"。让一百亿人住在宇宙中也是有可能的。但是，全部工程完成需要一百年以上的时间，到那时，人口又变成了多少呢?正确答案谁也不知道，到那时'恢复地球环境'也只能是乐观的想法了。现在，也只好期待百年后人类的智慧了。

我希望反对宇宙移民计划的人们能够理解现实的状况。我们人类，以联邦政府政权的建立而得以实行这项计划，在即将自我毁灭前停下脚步，为百年后的人们着想。所谓的'宇宙移民计划是联邦政府的弃民计划'……"

学者的声音到这里突然被切断了，不合时宜的广告音乐填补着沉默的空白期。广播员的声音又传了出来："现在插播一条消息。我们刚刚收到了各地传来的改历倒计时的影像，首先是从战后复苏的纽约。"赛阿姆一边听着，一边拽紧安全绳向作业艇走去。

因为说到了"弃民政策"，广播才中断的吧。联邦政府一直标榜自己是民主主义，但实际上，政府的情报部门很久以来一直都在监视着大众媒体，实施报道管制。"笨蛋"，同伴咒骂的声音和广播中的采访声混在一起传了过来。

"为什么切断了? 明明是在为联邦政府说话。"

"这个学者说出自己的真实想法了吧。"

"百年后?！还是先想想你自己的明天吧。"

下流的笑声吵得无线扩音器嗡嗡作响。赛阿姆没有说话，把作业艇的气塞拽到了身前。

虽然在宇宙中不用在意重量，但也不是说就没有重量了。自身的重量，加上带有生命维持装置的宇航服，行动起来也并不轻松。赛阿姆一边撑着这些重量，一边取下了作业艇的气塞。他握着操纵杆，隔着反射镜的圆盘，凝视着发出光亮的地球。

在大气层上，突然出现了红绿不分的光带。是极光！拉普拉斯好像移动到了南极的上方。看着那神奇的光带，赛阿姆心中好像突然躁动起来，用力的扳了扳气塞

的操纵杆。

没必要去感觉什么，把工作做完回家就行了。赛阿姆听着自己轻轻的呼吸声，恍惚间想起来母亲和妹妹。

"住在地球和宇宙上的居民们，大家好。我是联邦政府首相里卡尔多·马赛纳斯。"现在是格林威治标准时间23点45分，按照计划，首相开始发言。得快点干完，好从拉普拉斯得公转轨道上脱离出去。

"西历就要完结了。我们即将买入未知的宇宙世纪。在这值得纪念得瞬间，作为联邦政府的第一代首相，我感到很幸运。在这里，请允许我向大家表示感谢。在我小的时候，首相和总统是由自国的国民决定的。所谓国家，只是国民和国土的统治机构，说到底，只是为了保障自己国家的安全而存在。实现了人类的宿愿--全球统一的我们，要指出旧定义上的国家的短处。就像人类不可能一个人生存下去一样，国家也不可能单独的生存发展。面对地球的危机，旧时的国家并不能拿出什么有效的办法。从二十世纪末叶开始的人口问题、能源枯竭、环境污染等……现而今，为了让这些问题不再继续发生，我们有必要对自己的意识进行改革。"

在狭小的客舱里拥挤地坐着十四个人，除了两个在驾驶室的，今天执行任务的人就都到齐了。

拥有褐色的肌肤，脸上布满皱纹的首领正在拔鼻毛，因为没有重力，有一些粘到了他的脸上，他很轻松地就吹掉了。想想宇宙开发初期的那些精英宇航员们，如果遇到这种情况一定会手足无措吧。现在之所以叫宇宙世纪，也许就是因为像我们这样的人都可以随意的飞上宇宙吧。

"并不是归属于一个国家或一个民族的"我"，而是归属于人类的"我"。只要不确立这个观点，我们就无法迎来今天这个日子。地球联邦政府与人类宇宙移民计划一起走到了今天，这期间的过程是极为不平坦的。国家、民族、宗教……打破这些壁垒，让人类真正的合为一体，我们还有很多需要努力的地方。

但是现在，我们拥有了宇宙居住区这个新的生活场所。随着马上就要开始的宇宙世纪，正式的移民会越来越多，人们将把在宇宙中生活当作是理所当然的。这是拯救被人类压的不堪重负的地球，让人类合为一体的光辉成果。"

在拉普拉斯的居住区一区，马赛纳斯首相站在巨大的，镶嵌在内壁的讲坛上，用沉稳的表情看着镜头。联邦成员国的代表们并排坐在讲坛前。看着他们那严肃的表情，赛阿姆开始想像这次任务带来的结果。"构成拉普拉斯反射镜的凹面镜和零点报时同时启动，但是会发生异常情况。镜面应该会转向地球黑夜的那一面，在大气层上反射出'Goodbye,AD Hello,UC'的字样。"

"如果说西历是确定人类来历的摇篮期的话，那么，宇宙世纪就是我们的下一个目标。我们不会限制生产，只是选择开拓人类新生活的场所。从摇篮出爬出来的婴儿，是必需要长大的。在实现宇宙移民计划的过程中，我们向世界证明了人类可以合为一体。那么，接下来是什么呢? 是宇宙世纪。是'通用世纪'。从字面上翻译就是"普遍性世纪"。作为宇宙时代的第一个世纪，我们经过考虑，决定了用"普遍性"这个词来为新世纪命名。"

实际上，在零点之前，重新调整过的程序就已经开始运行了。在上千面凹镜中，那些被调整过的微妙地改变了角度，开始向拉普拉斯其中的一个居住区照射聚集的阳光。

"我在美国出生，在德国度过了幼年时代，在法国度过了少年时代，学生时代在亚洲，我的妻子是欧洲和阿拉伯混血儿。我的父母也是这样，追溯到祖先时代，其实我的身体里流着三十个以上国家的血统。一切的肤色，一切的民族的血统，都汇集在了我身上。所以，我的荣誉也包含在'普遍性'这个词里。像我这样的人，别的地方也应该有很多吧。从二十世纪开始，通讯技术日新月异，国家因经济而相互依赖并存，这一切都推动了血统与肤色的融合。随着联邦政府的建立，国境的消除，世界标准语的制定，这一情况今后会慢慢越发的普遍。

下面说说人类在宇宙中的生活。为了实现这个目标，全人类一体化是必须的。这并不是什么特殊事例。现在人们之间没有拒绝，没有憎根，没有争斗，作为同一种族迈向广阔的宇宙。'普遍性世纪'这个词，也包含着我们的这种心情。"

因为绕着极轨道旋转，又与赤道成直角，所以；拉普拉丝不会进入到地球的暗面，常年处在日光照射的位置。调整过角度的凹面镜会不间断的反射阳光，并且持续地把汇集的光线照向指定的固定场所。

"我虽然不信奉任何宗教，但也不是无神论者。我相信，为了提高自己，为了约束自己，而设定出一个更高等的存在，是人类健康的精神活动。在西历的时候，这经常被称之为'神'。人应该如何生存，是否应该和世界面对面，就像摩西十诫，这样的教义每一个宗教都在传授给人类。但其实这些不是教义，不是人类的语言，而是人和神的契约。

现在，我们即将告别神的世纪，迎来新的契约。这次，与我们定契约的不是作为超越者的神，而是存在于我们心中的神--一颗不断向上的心。与它对话，宇宙世纪的契约即将为我们打开。"

在真空中，复数的凹面镜汇集的焦点可以达到理论上的据对温度-五千五百度，这绝对温度的焦点，此刻正烤灼着拉普拉斯上与环境控制息息相关的水循环系统。当然是看不见的光线。只要不是盯着那个焦点看，四周巡逻的撒拉米斯警备艇也不会发现这个情况。

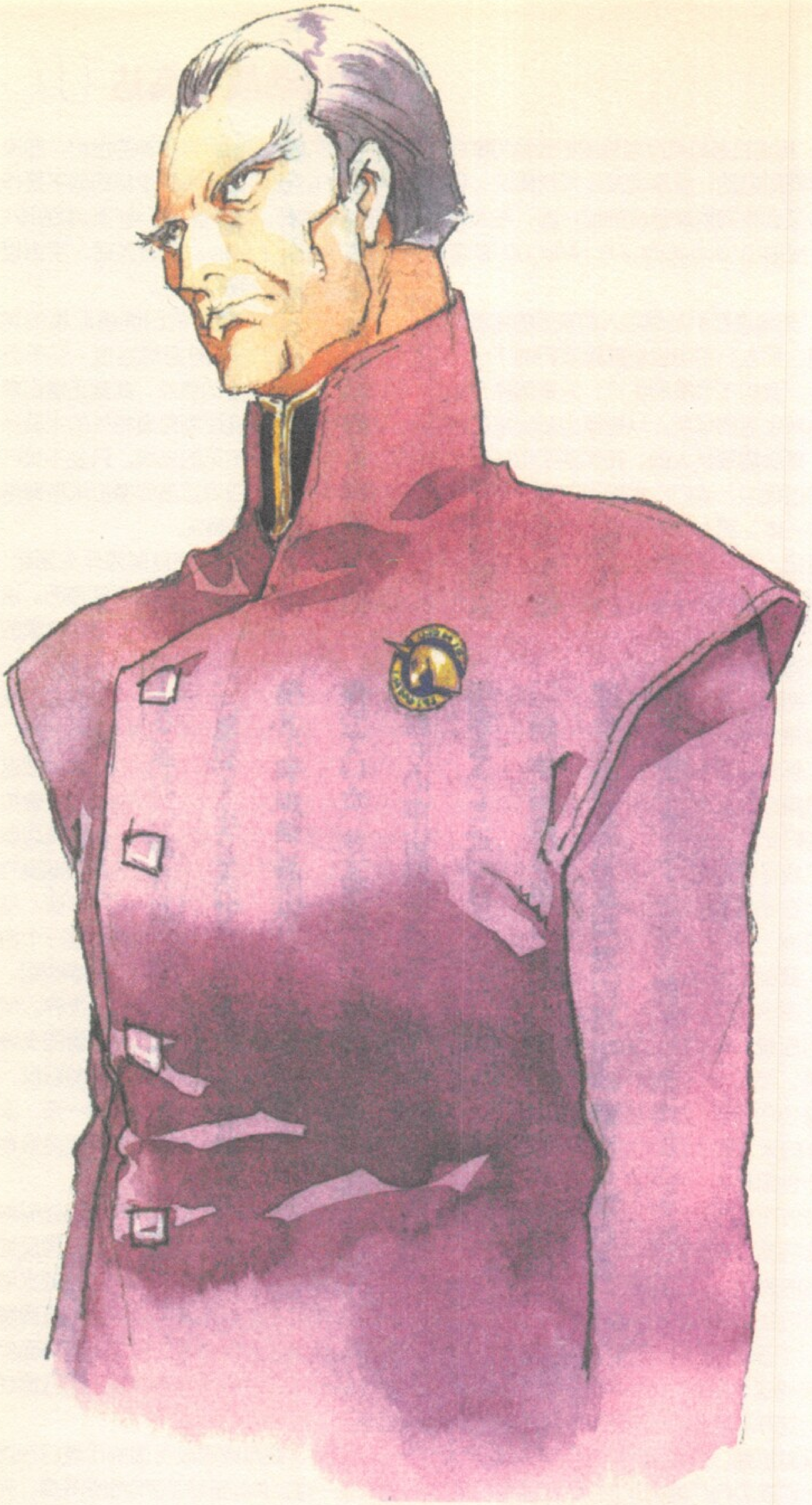
"我想，这个首相官邸为什么要起'拉普拉斯'这个名字，很多人都知道吧。这是十八世纪诞生在法国的一位物理学家的名字。他打算用过去的事情，不论大小--小到一个原子的状况，来分析预测未来的事情。这个想法被后来的量子力学推翻，证明了未来是完全不可预测的。我们把这个定义反过来想，为这个官邸起了'拉普拉斯'这个名字。包含着'未来一切皆有可能'的意思。正如大家所知，把首相官邸设立在地球规道上，曾经因来了很多非议。从交通以及安全管理来看，的确不是一个合适的地方。但是，我们即将迈入宇宙世纪，只有这个宇宙才能成为人类的新世界。所以，自己如果不置身于地球和宇宙的夹缝中是体会不到的，所以我用首相的职权，把官邸设立在这。在西历的最后一天，改历仪式与宇宙宪章发表，出了这里再没有合适的地方了。"

拉普拉斯的居住区上，被太阳光照射的地方可以达到摄氏一百二十度，相反地阴面也有零下一百二十度。居住区的水循环系统是用来控制环境变化以及气温调解的。就像用放大镜聚焦一样，上下两面反射镜使得循环系统的管道噼噼啪啪低燃烧起来。

"今天，联邦政府成员国的代表们在这里汇聚一堂，共同签署了宇宙世纪宪章。宪章发表之后，会改名为拉普拉斯宪章，这是人类和新世界的契约。在这里没有神，也没有人类的原罪。如果说哪一天最后的审判到来了，那也是我们自身造成的。一切都由我们来决定。"

灼热的焦点融化了管道表面的金属，循环系统的水都沸腾起来，形成了大量的水蒸汽。传感器感觉到异常时，管道已经由于内侧的压力而破裂，居住区的气压瞬间高了起来。除此以外，由于高温而从水中分离出来的氢气正在……

"现在，在我们面前有一个广阔的宇宙。同时，我们也拥有一个充满变数的未来。我们不应该把过去的负担带到新世界来。我们正站在起点，不要被他人的话语



所迷惑，要用自己内心的神来看待这个世界。现在是格林威治标准时间二十三点五十九分，请正在收听这个节目的观众们和我一起默哀一分钟。为了逝去的西历，为了那个承载了我们历史的世纪……"

五，四，三，二，一……零点零分。监视器的画面切换到了拉普拉斯的远景。突然间，画面剧烈抖动起来，白色的光在燃烧。紧接着，拉普拉斯在一瞬间迸裂，毫无声息的瓦解了。

精致的圆环从内侧开始破裂，大量的玻璃、外壳以及零件四处飞散。从居住区喷出的水柱击打着上下两面反射镜，镜面全部都粉碎了，一瞬间就失去了银色的光辉。连接居住区和反射镜的转动轴也扭曲了，被压扁的环状物以及破碎的反射镜，就像废墟一样票留在宇宙中。飞散的碎片击打到四周的警备艇，不堪重负的警备艇一个接一个的爆炸了。以巨大的宇宙中心为背景，就像一个个小光点，好像在为变为废墟的拉普拉斯送别一样。

这是壮观到让人惊呆的画面。真空中的宇宙船还有空间站，都像铁皮气球一样，里面的高气压已经到了临界点，随时都有可能破裂。虽然这个局面事先已经想到了，但看到象征着联邦政府威信和人类宇宙移民计划的首相官邸就这样粉碎了，赛阿姆还是惊呆了。成百上千的人被抛到宇宙中，被碎片击中，连感觉死亡的时间都没有，就变成了冰冷的肉块。迈向宇宙的第一步被血污染了，人类史上最初最恐怖的袭击发生了……

"下面播报一条临时新闻。刚才首相官邸发生了一些事故。具体情况还不清楚，但好像是恶性事故……"

监视器的画面切换到了电视台的演播室，看不出紧张还是兴奋的播音员在介绍情况。船舱里没有人说话，只有清嗓子的声音。突然，首领说了一句"成功了，这回可以让家人高兴了。"但是他的眼神并没有兴奋，只是扶着腰带，继续默默地站在那里。

"首相以及各个成员国代表现在生死不明……"赛阿姆听着播音员的声音，不知怎么的想起来首相刚刚的发言--不要把旧世界的负担带到新世界，不要被他人的话语所迷惑。这些话在赛阿姆的脑海中不断回旋。"一切都由我们来决定"，首相所说的"我们"，并不是我们，我们是"没用"的人，首相刚刚的发言像是要对我们这些"没用"的人传达什么；首相也变成了冰冷的肉块……这些东西在赛阿姆脑中一闪而过。紧接着，他就为能否平安地回到地球，能否拿到报酬而开始担忧。

这时，作业艇开始准备二次加速。

在地球的低轨道上飞行，必须把速度维持在每秒八公里，低于这个速度就会无法摆脱重力而坠毁，过快的话会脱离飞行轨道。作业艇刚刚从拉普拉斯的轨道上脱离出来，要脱离现在的轨道的话要把速度提升到每秒十公里。

脱离轨道之后，作业艇飞到了距离地球三万五千公里远的静止卫星轨道上。组织准备在工业卫星上把作业艇解体，然后让赛阿姆他们化妆成卫星上的工作人员乘坐穿梭机分批回到地球。

拉普拉斯的碎片开始脱离原本的轨道加速运动，如果不快点的话就有可能撞上作业艇。而且联邦政府的警备艇也没有全部消灭，他们肯定会以最快速度封锁周边的领域。赛阿姆和同伴们把自己固定在作业艇的椅子上，身体随着激光火箭推进器的抖动而摇晃不停。

激光火箭推进器的马力大约有以前火箭的3倍，而且稳定性能也提高了不少，但由于身体已经习惯了无重力状态，在加速时，赛阿姆还是觉得很难受，不由得抓紧了椅子上的安全带。

终于完成加速了，再过五个小时就应该能到工业卫星了。赛阿姆闭着眼睛："妈妈和妹妹还都好吧。有没有用定金去医院看病。回国之后一定要搬到大房子里去，

或是买下一块地，继续放牧。我已经受够了宇宙了，也不想再在组织里呆下去了，我要用报酬重新买回我的人生。"

这时，船体收到了不寻常的撞击。

随着"咚"的一声，从船尾传来了异样的震动，并不是推进器。虽然在宇宙里已经习惯了不明原因的声响，但赛阿姆马上就感觉到了，这次的声音有些不对劲。所有人一下子都抬起头看着客舱的天花板，纷纷叫道"是不是宇宙垃圾"，"我们被拉普拉斯的碎片击中了吧"。"追过来了，拉普拉斯的家伙们追过来了。"首领大吼了一声"都闭嘴。"然后拿起船载电话和驾驶室通了话。接着，首领对赛阿姆说："船尾好像被什么打中了，现在推进力下降。喂羊的，你去看看怎么回事！"赛阿姆看着首领的眼睛，那眼神让他无法抵抗命令。于是，赛阿姆一言不发的解下固定装置向闸门走去。

停止加速的作业艇又回复到了无重力状态，但首领的头却像被重力牵引着一样向下垂着。

以前进行太空作业时，必须先把身体减压，现在由于宇航服省去了这个过程。赛阿姆带好头盔，背上生命维持装置后，打开了闸门。闸门打开的一瞬间，所有声音都消失了，头盔里只能听到自己的呼吸声。确认安全绳连接好之后，赛阿姆打开了宇航服上的小型喷射器，准备向船尾飞去。

虽然停止加速了，但作业艇并不是一个静止的点。还在以每秒九公里的在地球周围绕圈。半年前接受训练时，赛阿姆还担心一出船舱就会被甩出去。但是呆在运动物体上的人在动能的支配下，只要没有外力就没关系，就好像从飞机上飞出去，下落是因为有重力，而向后方甩出去是因为有空气阻力。在宇宙空间里，这两者都没有，所以，来到船外，人依旧会以每秒九公里的速度前进，就好像自己和飞船都是静止的一样。所以，如果要去船尾，应该先把自己停下来，让飞船运动。

赛阿姆来到船尾，发现燃料管列开了，燃料正在泄漏。是一块小石头似的东西击中了燃料管，泄出的燃料已经冻成了水柱状。不知道是陨石还是拉普拉斯的碎片。

"原来只是个碎石啊"，赛阿姆想："真是虚惊一场。"他向艇内汇报了情况，"把管道修补一下，剩下的燃料必要时再用。马上回来。"首领又下了命令。赛阿姆把水柱状的燃料掰下来向远处扔去。

赛阿姆拉着安全绳向闸门走去。当太阳和地球都移动到身后时，隐藏的星光就都显现出来了。

星光像一条银色的地毯，这里没有月亮，没有人工卫星，鲜艳强烈的星光像是要刺入眼睛里。在这星光的背后，是连光速都无法探测的黑暗深渊。

这星光真让人怀念啊，赛阿姆不自主的想到。就在这一刹那，无线电突然断了，紧接着，从闸门里喷出了火焰。

火焰在一瞬间高涨起来，吞噬了作业艇。在爆炸前的一刹那，赛阿姆从驾驶室的窗户里看到驾驶员的宇航服燃烧起来，看到灼热的碎片向四周飞去，看到作业艇从内部开始碎裂。紧接着他就被爆炸爆炸的冲击波抛了出去，身体不停的旋转，透过面罩，地球和星光像一条带子一样出现在眼前。

爆炸的作业艇向远处飞去。赛阿姆突然想到应该赶快把身体停下来，检查宇航服以及选定目标以免在宇宙中漂流。虽然这些在训练中学到的处理方法在这一刻都想起来了，但是由于刚才的爆炸冲击，脑袋有点不清醒，赛阿姆的手脚不太听使唤。"到底发生了什么？为什么作业艇会爆炸？我明明已经把管道修好了......明明没有别的异常......"不，不对。爆炸是从内部开始的。艇内一定发生了什么。是什么爆炸了？除了燃料，没有别的危险品，负责管理行李的同伴一定早就检查过了。如果不是有人偷偷的放进来，作业艇是不会爆炸的。"

胃开始收缩，赛阿姆在恐慌中慢慢睁开了眼睛。背叛、炸弹、灭口，这些词一股脑的涌上来。他想把思绪整理清楚，但是恐慌和混乱占满了整个脑子，最后，他突然想了首领的那句话"追过来了"

"拉普拉斯上的死者，那些几分钟前还活着，现在已经变成冰冷肉块的死者们的怨念追了过来，并且用锐利的牙齿展开了报复。先杀了船内的首领和同伴，然后就是偶然来到船外的我。"

安全绳的碎片从眼前飘过，向着远处的作业艇残骸飞去。生命维持装置最多只能维持八个小时，就算向附近的宇宙船发送求救信号，被救的可能性也很渺茫。自己正在以超音速漂流，会飘到哪里呢？地球还是宇宙的深渊？现在的速度没有达到脱离地球轨道的速度，大概会飘向地球吧。如果自身的惯性和地球重力相抵消，那就会变成木乃伊，一直绕着地球转，如果没有抵消，那就会坠入大气层变成流星。

不，在这之前也许会飞入拉普拉斯的碎片群，以每秒八公里的速度被铁片切碎。赛阿姆脑中突然浮现出可怕的场景，恐怖感从全身的毛空中散发出来，充满了整个宇航服。"我不想死"，赛阿姆绝望地叫着，"我不想死，我不能就这么死了。"

"我必须回去。妈妈和妹妹都在等着我。我不想死我不想死我不想死！！！"—"嗡"生命维持装置的警报响了，赛阿姆在蜂鸣中又一次睁开了眼睛。突然他看到了从没见过的人，穿着他从没见过的宇航服，一个、两个，不断的出现，用小型喷射器想这边飞过来。他们的身影越来越近，头的部位闪着红色的光，用机关枪一样的东西指着自己。

那是什么？！宇航服就像远古的甲胄一样，肩上还挂着盾，浓绿色的身体，头部只有一个闪着光的眼睛。那不是宇航服，那也不是人——身体竟然有二十米高，就像独眼巨人一样。巨人没有理会塞阿姆,从他身旁飞了过去，赛阿姆被气流带动，身体像垃圾一样转动。他向巨人飞去的方向看去，看到了地球蓝色的轮廓，还有无数的巨大罐装物，闪着把爆炸一样的光亮。

巨大的罐状物有三个像护板一样的反射镜。赛阿姆在电视上看到过——那就是宇宙移民计划的核心，和【岛3号】一样的宇宙居住区。现在，那三面反射镜全部都碎了，罐状物的表面布满了烧焦的痕迹，就像是碎纸一样。

独眼巨人们用机关枪扫射着，前来抵抗的宇宙战舰和战斗机一个接一个的被消灭了。那些在居住区旁乱舞的独眼巨人们就像一群恶鬼。这期间居住区也在向前移动，脱离地球轨道向地球靠近。居住区的前端开始进入大气层，外部被大气层摩擦的吱吱作响。独眼巨人们也追了过去，赛阿姆看到这一切，在心中焦急地大喊"快停下"。

要是让这些巨人降落到地球上，地球一定会被毁掉的。妈妈和妹妹都还在加等着我！快停下，快停下！

巨人们没有听到赛阿姆的叫喊，灼热的反射镜把巨人的身体映得像火一样红。居住区被火焰包裹着，不断的冒出浓烟。看到这一切，赛阿姆想："这就是最后的审判。恶贯满盈得世界就要结束了，只有善良的人才会被引向天堂。这就是神的裁决......难道真的是神来惩罚人类了吗？"这时，不知从哪传来了"一切都是由我们来决定的"的声音，赛阿姆睁开了紧闭的双眼。大气变成了茶灰色，巨大的陨石和燃烧得居住区降落到地表，地球的一端闪着光亮，就像黎明初升的太阳一样，不断扩大。

赛阿姆哭了起来。对自己的无能感到愤怒、悔恨、悲哀、复杂的感情汇集在一起，像沸腾的水一样从眼中喷出。光亮不断扩大，比太阳还要亮的光刺激着视网膜——忽然间，一切又都寂静了……

赛阿姆慢慢地睁开眼，身体停止了转动，生命维持装置的警报声也停止了，身体和脉搏都恢复正常了。透过面罩看，地球好像静止了一样。居住区已经不见踪影，

巨人们也都消失了。有一滴泪漂在头盔里。这是，梦吗？赛阿姆一时分不清自己是死了还是活着。这是个奇妙的梦，一个真实而又虚幻的恶梦。他向周围看了看，发现自己漂浮在残骸当中。

破碎的护板、建筑材料、碎玻璃。其中还有超过十米的残骸--这是拉普拉斯的残骸。"也许是自己在爆炸时，速度刚好和这些残骸一样吧。"赛阿姆想。

周围的残骸在慢慢移动，但就像静止了一样。"没想到竟然在自己亲手制造的残骸当中，也许我也会变成一个永远绕低轨道运动的木乃伊吧。"在这片碎片当中，赛阿姆发现了一个闪着亮光的东西。

最开始赛阿姆还以为那是凹面镜的碎片，没想到反射的地球光竟然有那么眩目。于是他开动小型喷射器向那个物体飞了过去，那个东西一边慢慢旋转，一边辉映着地球光。

到了物体跟前，赛阿姆发现这是个直径3米，厚30厘米的六角形，表面很光滑。虽然发生了龟裂，但是形状还保持完好。六角形像镜子一样，反射出赛阿姆的宇航服。他看着自己的身影，把手向镜中的自己伸了过去--影子也伸出了手，两只手的指尖静静地接触在一起--手掌并没有碰到什么，只有一片虚无的空气。

赛阿姆·比斯特醒了。

0096

没有物体，也没有自己穿着宇航服的影子。从座位往上看，能看到一片没有光亮的星空。这不是真实的景象。穹行构造的房间四壁显现出了宇宙的影像。和肉眼看到的星空没有区别，影像很精致。

伸出的手上都是皱纹--赛阿姆发觉自己原来睡着了，在梦中看到了年轻时的自己。他松了一口气。自己并不是从冷冻睡眠中苏醒过来，要是那样，现在身体一定很痛，全身的细胞一定都在重新吸收体液，但现在并没有那种痛楚......

不经意间感觉身旁有人。在这个只能看到星星，地板和墙壁的交接都分不清的空间里，有一个男人一直默默的站着。这个房间里没有几个人。"是卡迪斯吗？"赛阿姆问道。一阵寂静之后，宇宙的黑暗中出现了卡迪斯高大的身影，立领的衬衫、立领的外套，银色眉毛下是锐利的目光，让人感觉不到他已经六十岁了。卡迪斯全身散发着威严感，双手背在身后。

卡迪斯家族除了金融、钢铁、制造等基础产业外，还经营大众娱乐项目，甚至连百货经营类的也又触及。人脉以及背景也及其复杂，但从表面却让人一点也看不出来。在财团经营的数十年里，通过和联邦政府"合作"，势力越来越强。

赛阿姆有很多孩子，他们建立了比斯特财团这个王国。但是除了二子的长子--卡迪斯以外，还没有人能够担任财团首领。一般来说，第一代人创业，第二代人扩大事业，第三代人就开始不务正业，只想玩乐。但是卡迪斯不同，年轻时凭借放荡不羁的生活广交人脉，学生时期离开家，隐姓埋名加入了联邦宇宙军，开着战斗机四处巡逻，在家族式的企业里这简直就是异类中的异类。卡迪斯很豁达，毫不在乎来自家族里的嫉妒。但是他却深藏不露，有着比任何人都细致的洞察力，为人也很刚正。卡迪斯就是这样一个复杂得让人捉摸不透的人。他隐瞒了父亲死亡的真相，继承了财团首领得位子，在赛阿姆隐居之后，定期来看望。

卡迪斯看着躺在床上的赛阿姆问道："身体还好吧。"他的眼中没有作为宗主和财团首领的威严感，却饱含着压抑的情感。赛阿姆碰了一下刻有比斯特家族徽章的手镯型遥控器，工作台毫无声响的把水杯送了过来。

"看来利用冷冻睡眠让人返老还童的谣传是假的，我的身体丝毫没有变化，我累了。"

把肉体冷冻让代谢停止的冷冻睡眠技术，在宇宙世纪依然是一个不成形的技术。用来实验的对象是小白鼠，但赛阿姆听说好像已经到了实用阶段的测试了，所以就把研究机关买了下来。

在担任财团首领期间，休假休养的时间几乎没有，所以，引退之后赛阿姆花了近20年进行了冷冻睡眠。根据主治医生的诊断，赛阿姆的肉体已经相当于93岁了。妻子早已去世，孩子们也有半数送到了别的地方，赛阿姆一个人不断的与自然真理相抗争。这看起来很滑稽，但在赛阿姆身上体现出了老人对生的执着，即使被人嘲笑，他也要坚持下去。为了比斯特家族的繁荣，为了封印住隐藏在繁荣背后的诅咒--百年前的"拉普拉斯之箱"。

但是，完结的时刻就要来了。赛阿姆严肃地对卡迪斯说："三天后，按预定实施计划。""我亲自直接前往7号工厂，和被选中的人见面。"

"你？"

"这项工作无法交给别人去做。"

卡迪斯轻轻地笑了笑。年轻时做飞行员的那种无畏本性又浮现在脸上，即使老了也依旧对自己的身体充满了自信。

"【UC计划】终于要开始实施了。在和被选中的人见面之前，我想先测试一下。"

"你的好奇心依旧……"

"您怎么说都无所谓。不过那可是个相当不错的机体。"

这语气就和卡迪斯当年做飞行员时一样。赛阿姆苦笑着："那你去吧。"从挑选人员到现在，把"箱"转让给第三方的计划全部交给了卡迪斯负责。作为转让的条件，必须完成赛阿姆提出的难题，卡迪斯由此还想出了新的计划。虽然赛阿姆对他的新计划兴趣不大，但是想到卡迪斯的做事方法，也只好让他做了。

"【UC】计划的成果是'独角兽'，我打算让它引领我们前往'拉普拉斯之箱……"

赛阿姆自言自语地说到。也许不应该寄托的太多，但是有些东西只有关键时刻才能体现出价值。不可能一切都按计划进行，之后也需要偶然。对，这个第一次被选中的人，生死只能由偶然来支配。就像自己17岁时，被爆炸抛入无边的宇宙，飘到残骸中，并在那里发现"箱"……

卡迪斯用复杂的眼神看着赛阿姆，赛阿姆看着墙壁上显现的星空，说道："这个被选中的人，信用方面没问题吧。"

"他和阿纳哈姆电子工业做过交易，是伪装成海盗事件的黑色交易，由此打开了这条渠道。从现状看，他是唯一的选择。"

阿纳哈姆是比斯特财团最大的合作伙伴，不仅垄断了北美地区的家电行业，还承接了地球联邦军队的装备生产项目。这

个公司的发展过程和比斯特财团很相似。

既然和阿纳哈姆有关系，也就可以说和比斯特财团有关系，虽然这是证明被选中者身份的证据，但赛阿姆总感觉卡迪斯的语气有些不对。在合作企业里安插自己的人，不断壮大影子王国的根基，在对方有什么异常动作时抓住他们的命脉。赛阿姆思考着，问道："是阿尔贝尔德吗？""是。那个什么都钱都赚的男人。"卡迪斯简短的回答到。

赛阿姆听了显得有些动摇。卡迪斯看到了，严肃地说："无论怎样，这个计划的不确定性都太大了。并没有什么绝对的完全对策。"

说这番话的时候，卡迪斯身上又浮现出了他年轻时的影子。赛阿姆无言以对。卡迪斯继续说道："比斯特财团的壮大是与'拉普拉斯之箱'共存的。我们想撕毁和联邦签订的百年和约。这个计划虽然是机密，但也有知情的人吧。不只是比斯特财团，现在阿纳哈姆也有不寻常的动作。"

"自从梅拉尼下台以后，那家公司就开始走下坡路。是时候该除掉他们了。"赛阿姆说。

"这对他们来说是关乎生死的问题。我们的所作所为是滥用权力。"卡迪斯厉声说道。他知道权利的最高点就是杀人。赛阿姆看着卡迪斯，仿佛又看到了死去的次子。"用不着说那么多"，赛阿姆对卡迪斯说。

"你还是没有变，宗主。"卡迪斯苦笑着却又温柔的说。

没有变？不，我变了。梦中那个十七岁的年轻人，那个偿尽世间艰辛的少年，和现在这个坐在椅子上的老人……近百年的岁月，改变一个人只需要十分钟。为了某一个目标而努力，成功之后却迷失了方向，只是没有界限的不断壮大。为了消除人和组织的罪行，不断的贿赂，对联邦政府、对比斯特财团、对阿纳哈姆电子工业、以及对自己……

后来，奇迹般地被附近的民间宇航船救出的赛阿姆带着"箱"回到了地球。他没有回故乡，也没有再和母亲妹妹见面，和分离主义者的同伴们变成了海里的碎藻。

捡了一条命的赛阿姆想到，如果被组织知道自己还活着，那母亲和妹妹也有危险，于是他向联邦政府告发了组织，组织被连根消灭了。联邦政府迅速建立了新政权，开始围剿反政府组织。

原来策划了那次恐怖行动的是联邦政府里的右翼份子，事情的真相后来被改编为书或是电影公之于众，以此联邦政府一致通过了反恐怖主义的政策。

大众并不是愚蠢的。什么弃民政策、什么民族斗争、愚蠢的是分离主义的家伙们。比起虚无的理念，大众都会倾向于选择现实的生活，这一点已经被历史无数次证明过了。联邦政府发表了"要消除地球上的一切纷争"的宣言，但联邦政府的政权其实也是靠战争才确立的。也可以说正因为这样，才推动了向宇宙世纪靠近的速度。首相所说的"与神的世纪诀别"，也由于他的死才得以实现。

这期间，"已经不存在了"的赛阿姆充分利用了自己的身份开展事业。即使到了宇宙世纪，黑手党或是黑社会这样的地下组织还是存在，社会上的政治经济活动也和西历完全一样。赛阿姆利用公司间的纷争，和一家本社在北美的企业建立了关系。

阿纳哈姆公司当时只不过是一家普通规模的家电企业。由于赛阿姆的关系得到了特殊许可，整个企业开始迅速壮大。赛阿姆利用自己手中的"箱"，在政府中活动，击垮竞争特殊许可的对手，和地下组织也有联系。后来赛阿姆作为阿纳哈姆的董事进入公司，和专务董事的女儿结了婚。利用法国旧贵族的正统家世，让自己这个"已经不存在了"的人再次名正言顺的走上社会是个不错的选择。虽然与贵族血统不同，但是只要有才能就无所谓。赛阿姆利用阿纳哈姆这个保护伞下开展了事业，以比斯特家族的名义成为了公益法人，工作就是把美术品或是古董等世界遗产送到比地球安全的宇宙居住区，但实际上是利用投资或是生意来洗黑钱。通过贿赂联邦政府的官员和联邦成为了共生关系，比斯特财团在那一瞬间诞生了。

以联邦政府坚如磐石的体制为基础，宇宙移民计划进行得很顺利。L5上的1号居住区还没完成，L4上的2号就开始建设了。整个居住区的建设都加快了速度。【岛3号】型的居住区很快旧超过了一百个，政府也一刻不停的把上亿人送上了宇宙。不知不觉中，宇宙移民的数量大大超过了地球上的人，居住区里畜牧和农业也开始发展，没有宇宙就无法生活的时代到来了。政府颁布了严格的地球出入法令，可以说宇宙移民也许在没有机会回到大地了。慢慢的他们把自己当作异类，把地球视为圣地，认为地球作为人类的发祥地应该永远的存在下去。

事实上，联邦政府推行的宇宙移民计划，在0050年完成第一阶段之后，开始发生了多样的变故。比如本来地球上只留下了为了回复环境的最低限度人数，但这些人又开始开发土地；联邦政府也没有在地球上建立据点，只是让相关人员留在了地球上；被中央政府单方面的法令所束缚，无法回到地球的人们也没有任何反驳，只是不断的绕着地球飞行。联邦政府还以"拉普拉斯悲剧"为借口，不把政府转移到宇宙中，另外还取消了新规居住区的建设，所以，在宇宙居民区的居民中间产生了"规定的人数已经都抛弃完毕。"的说法。于是，在宇宙的这个角落里，诞生了新的思想。

发起者是政治思想家--吉翁·史姆·戴肯，以他的思想为基准成立了吉翁联盟。吉翁联盟出台了要求自治的国家主义，甚至还谈到了新型人类的诞生，这一切都唤起了宇宙移民的自我意识。联邦政府刚开始对此置之不理，于是，吉翁联盟在【岛3号】上举行了独立宣言。

独立宣言对宇宙移民来说是一场大革命。但是，对于联邦政府来说，是消灭了分离主义之后最具实质性的威胁。于是，联邦政府开始增强宇宙军军备，增备了多只宇宙巡洋舰，无论是在武器装备方面还是在船身大小方面，都比当年拉普拉斯的警备艇要强了不少。吉翁联盟的国防军也做好了准备，蓄势待发。

在宇宙世纪0079年，双方的对峙到达了临界点，吉翁联盟以吉翁公国的名义向联邦政府宣战。双方投入所有兵力开始战争。

在一年的时间里，这场被称为"一年战争"的战事不断扩大，双方都倾尽全力，死亡人数达到了总人口的一半，是人类史上最大的战争灾难。一年后，以吉翁公国的战败为契机，双方签订了停火协议，联邦政府艰难的维持了自己的政权。

但是吉翁联盟发起的宇宙与地球的阶级斗争并没有结束。在那之后长达十余年之久的时间里，战乱不断出现，地球圈因"一年战争"所受的伤口还在不断的被撒上盐。

这场战争给阿纳哈姆公司带来大量的战争特需订单，在兼并收购了旧吉翁公国的军需产业后，几乎一手把持了联邦政府所有的装备开发生产。和反地球联邦组织也有合作，对待宇宙和地球双方采取了公平的交易原则。

阿纳哈姆公司后来把大部分资产都转移到了月球上，被人称为"月球的君主们"，还有更加直接讽刺的"死亡商人"。但是，在这背后一直都有比斯特财团的影子，还有保证这个集垄断性和排他性于一身的企业运营的"箱"。

赛阿姆躺在床上，想着"从联邦政府那里不断得到权宜的'箱'，被比斯特财团藏匿了近百年的'箱'，在宇宙世纪开始的日子，以一万分之一的偶然到了自己手中的'箱'……人类摆脱了重力、宗教、民族的束缚，本应在宇宙世纪就入手的，承载着新契约的'箱'，现在和我在一起。

曾经有机会打开这个"箱"。

曾经有机会在那一瞬间颠覆整个世界，为宇宙世纪带来应有的未来。

为此，我才把比斯特财团发展到这个地步，用冷冻睡眠来延续自己的生命。我背负着对于一个人类来说异常重要的义务和责任……不，我没有说谎，那时我只是没有打开'箱'的勇气和力量罢了。那时我看到了地狱般的景象，我看到了宇宙居住区掉到了地球上，我只是把全部心血都倾注到了财团的经营上，过了一百年，我只是迷失了方向，变成了一个不敢相信别人的胆小鬼，想长久的活下去而已。

地球现在呈现着黑夜的面孔，墙壁一侧浮现出了大气薄薄的面纱，和百年前相比一点也没有变……但实际上，在经历了数次"居住区掉落"事件之后，大气里漂浮着大量的杂物，形成了一条带状物。

赛阿姆凝视着大气的面纱，"也许一千年也不会消失吧，我的罪恶会永远烙印在我的眼睛里……"突然，他看到一个人形的物体从地球前飞过。

那物体看起来只有小手指尖那么大，但是以及快的速度飞过了星的海洋，那决不是穿着宇航服的人类，而是人形战斗兵器。自从米诺夫斯基粒子被发现以后，雷达一类的电子机器就失去了作用，宇宙战场又是以近接战为主，所以就开发了这种人形机动兵器。曾经在幻觉中见到的独眼巨人现在已经是常见的兵器了，是阿纳哈姆的主要产品。地球联邦军也用这种兵器取代了战车和战斗机。

抢先开发出这种兵器的是吉翁公国，它为在国力上处于绝对弱势吉翁公国带来了优势。但是，"一年战争"的记忆在渐渐远去，这种事只会被记录在历史的小角落里。数年后，如果现在被称为吉翁共和国的【岛3号】放弃自治权，归顺联邦政府，人们就会慢慢忘记吉翁这个名字吧。宇宙居民的自治权运动，阶级战争的热潮都会随着吉翁联盟的衰退而无所适从，最终消失在这冰冷的宇宙吧。

宇宙世纪0096--革命的热潮退去，宇宙中，星光也是那么冰冷。

"……打开'拉普拉斯之箱'的时刻到来了"，赛阿姆冷冷地说道："如果宇宙移民要求独立的情绪平息下去，地球圈就会陷入窘境。"

"但是这样有可能造成更大的混乱。"卡迪斯冷静的说。他那高大的身影像个牧师，但又像个死神。赛阿姆缓缓的说："那也比在永远的停滞中慢慢等死强。如果能亲手把'箱'交给值得托付的人，我作为守护人的任务也就完成了。我不想再看着自己的儿子、孙子一天天变老。"

我并不是一个合格的守护人，赛阿姆在心中默默地想。自己也好、比斯特财团也好，都没有很好的完成使命，我们凭着"箱"，得到了近乎支配世界的力量，一切都是为了自己。但下一个守护人却久久没有找到。

那之后大约过了一个世纪，守护人即将出生了。人类得到了宇宙这个新环境，不断得到超越现在的力量，比一百年前拉普拉斯上的人预测的还要早。我们心中的神，那个叫做"可能性"的神，给了我们祝福。在宇宙居住区中，孕育着数百个守护人。

守护人--New Type，吉翁联盟所说的人类新形态。如果是他们，一定能够打开"箱"，能够驾驭着"独角兽"为人们展示出"箱"的力量，能够把这偏离了方向的宇宙世纪拉回正轨。

但是，并没有确证，甚至他们也可能利用"箱"来为所欲为。但是，事到如今已经没有时间了，必须现在就动手。在世界完全沦落之前，在"可能性"的神死去之前，在我这个再也无法忍受冷冻睡眠的身体腐烂之前……

"我会得到原谅吗？"赛阿姆说道。

归根结底，这只是自以为是的想法。赛阿姆感觉自己快被内心的愧疚压碎了。

"这么做，一个世界可能会就此消亡。除了我，还有谁能原谅你？"卡迪斯的回答很直接。虚伪、痛苦，赛阿姆在这一瞬间感到了惶恐。他一言不发的看着地球，眼神开始涣散。

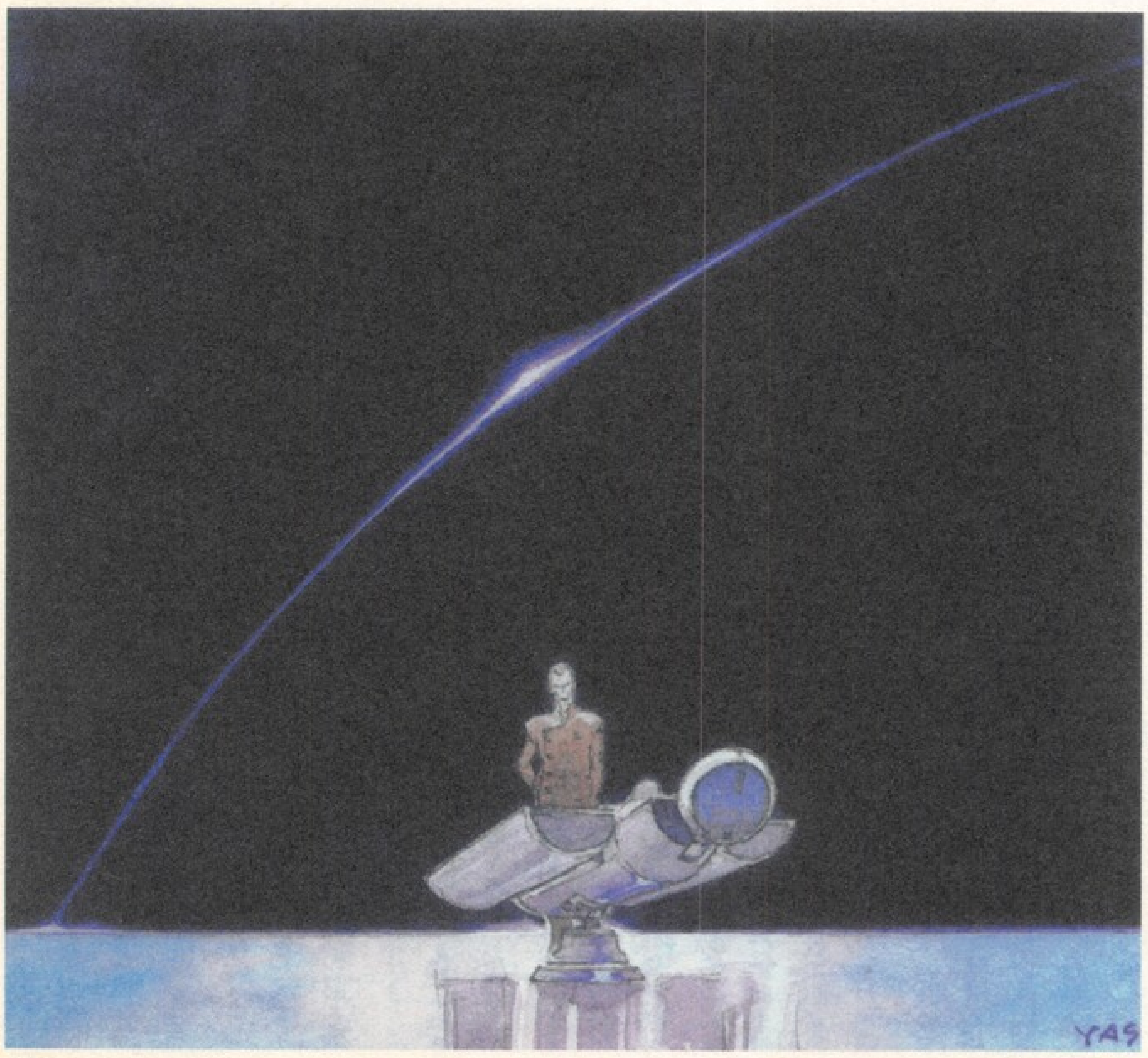
我能否得到原谅？

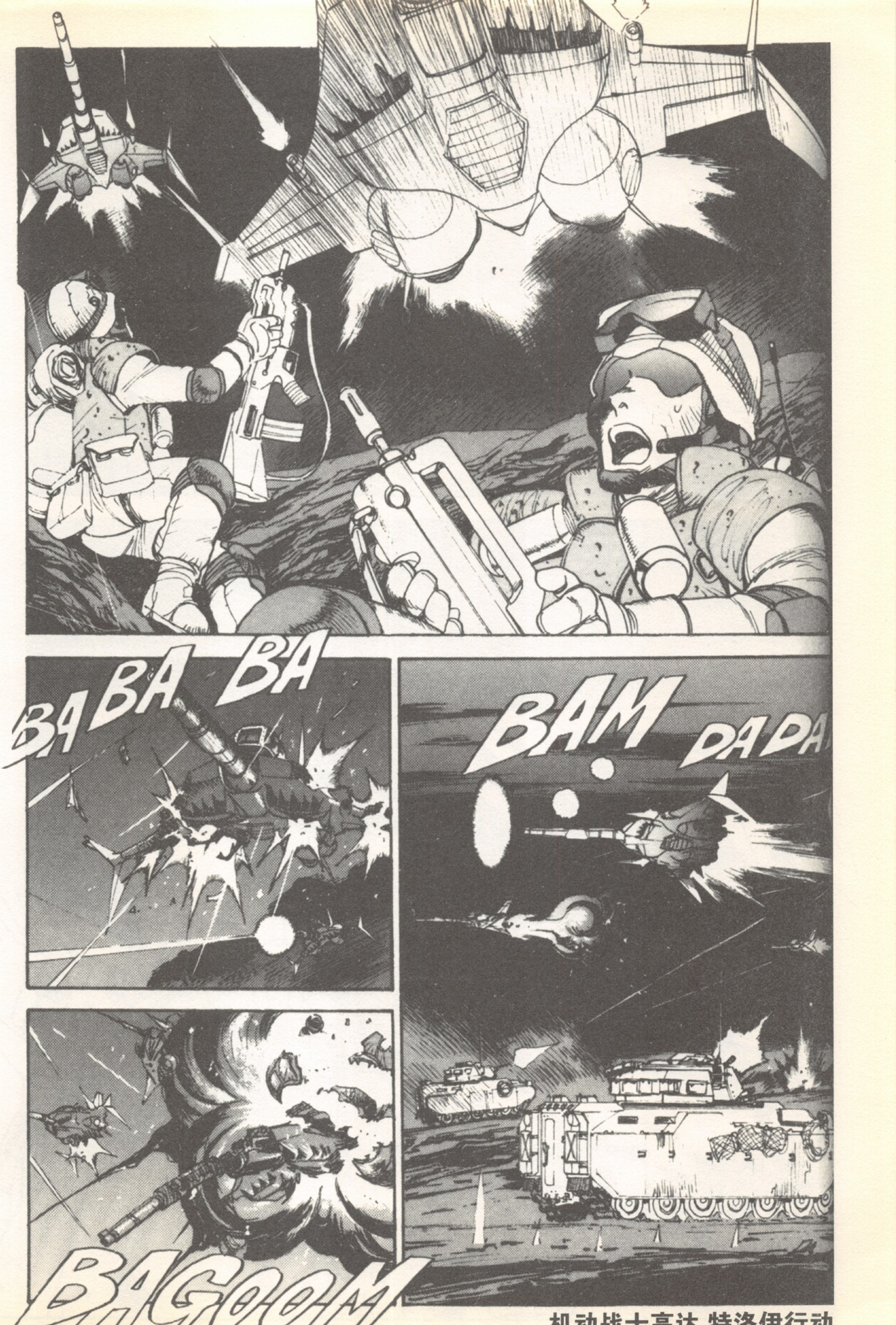
我为了守住比斯特一族的秘密，亲手杀了自己的儿子，我夺走了卡迪斯父亲，由于我的自以为是，把这个世界带入了混沌……

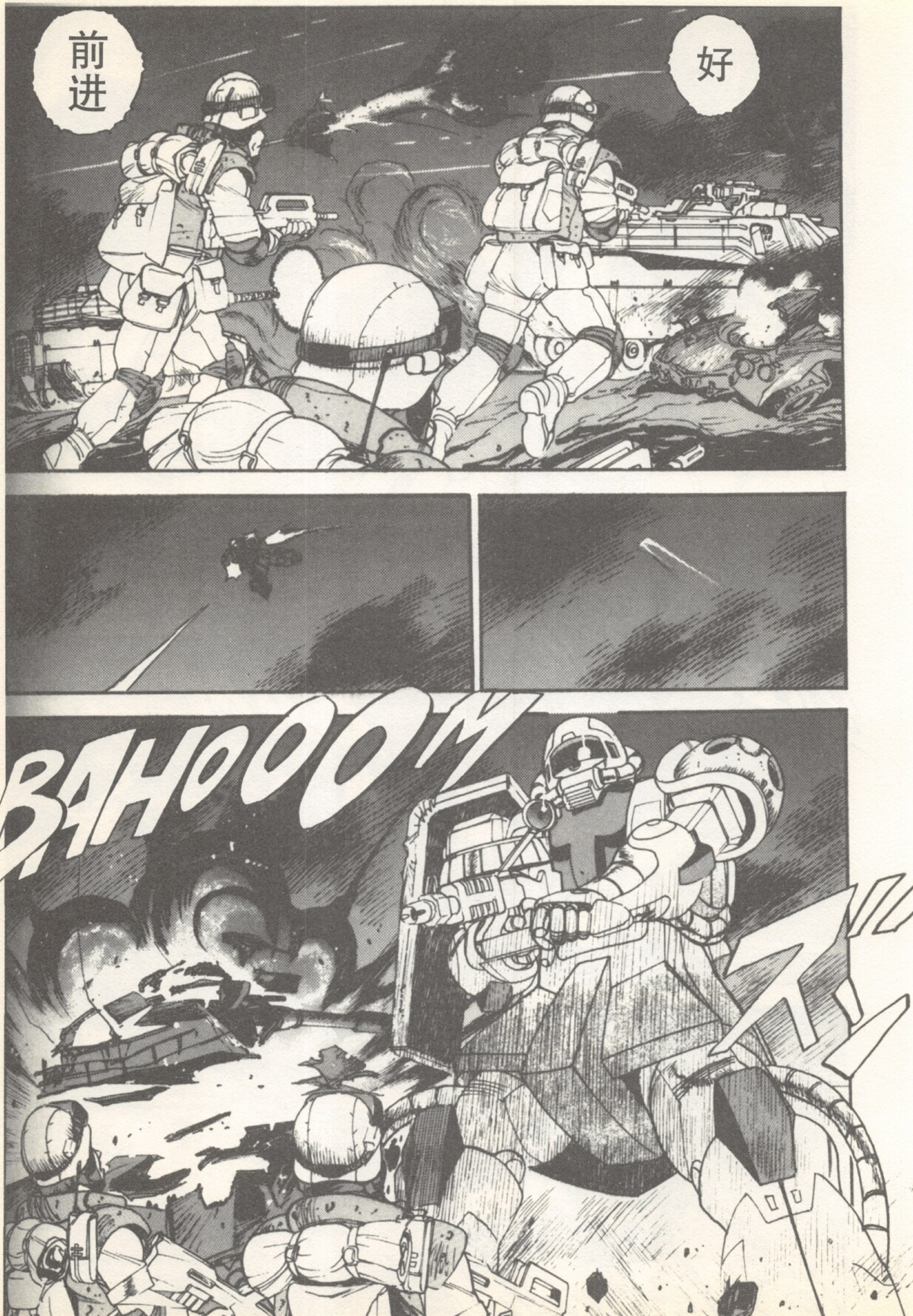
地球上黎明就要退去。在地球弧形的轮廓一端，太阳正在升起。白色的光亮照射着大气，沉浸在黑夜中的蓝色正在慢慢消失。

白色的光照射着赛阿姆的床，也照射着卡迪斯，两个人的影子在地板上重叠了。强光好像要把一切虚伪都烧尽。在旭日的照耀下，赛阿姆又沉沉地睡去了。

待续

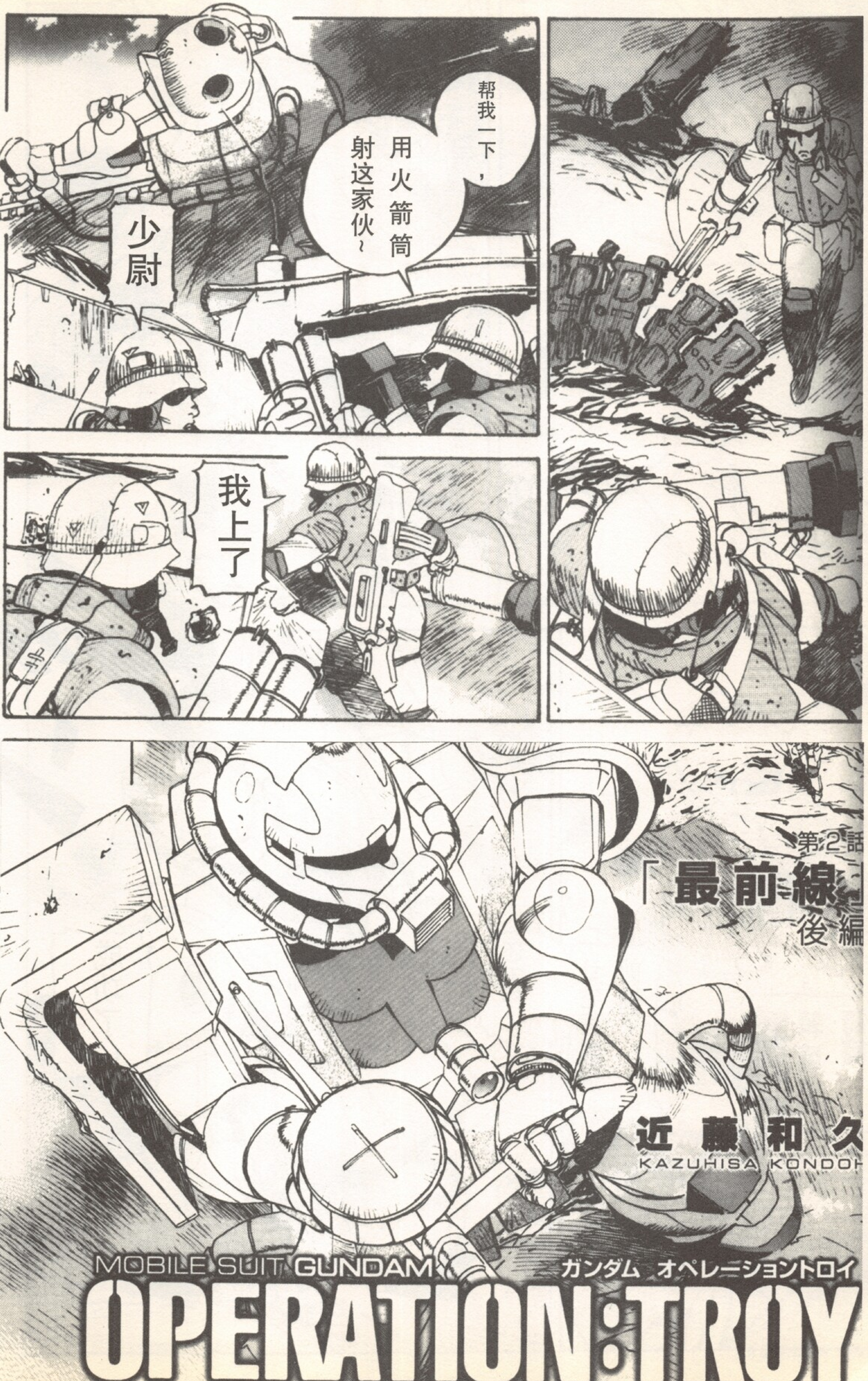



BA BA BA
BAM DA DA
BAGOOM

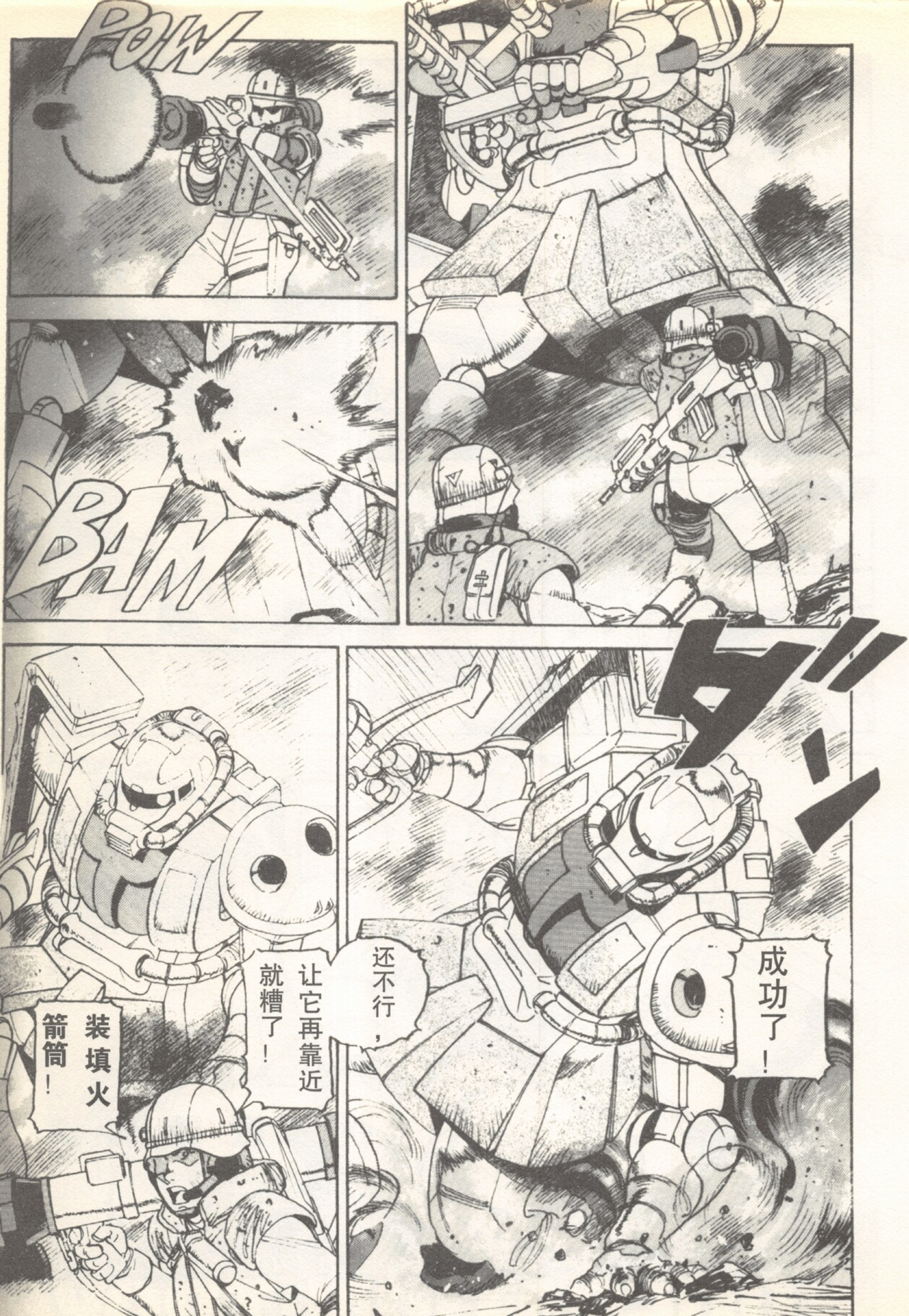

前进
好
BAHOOOM

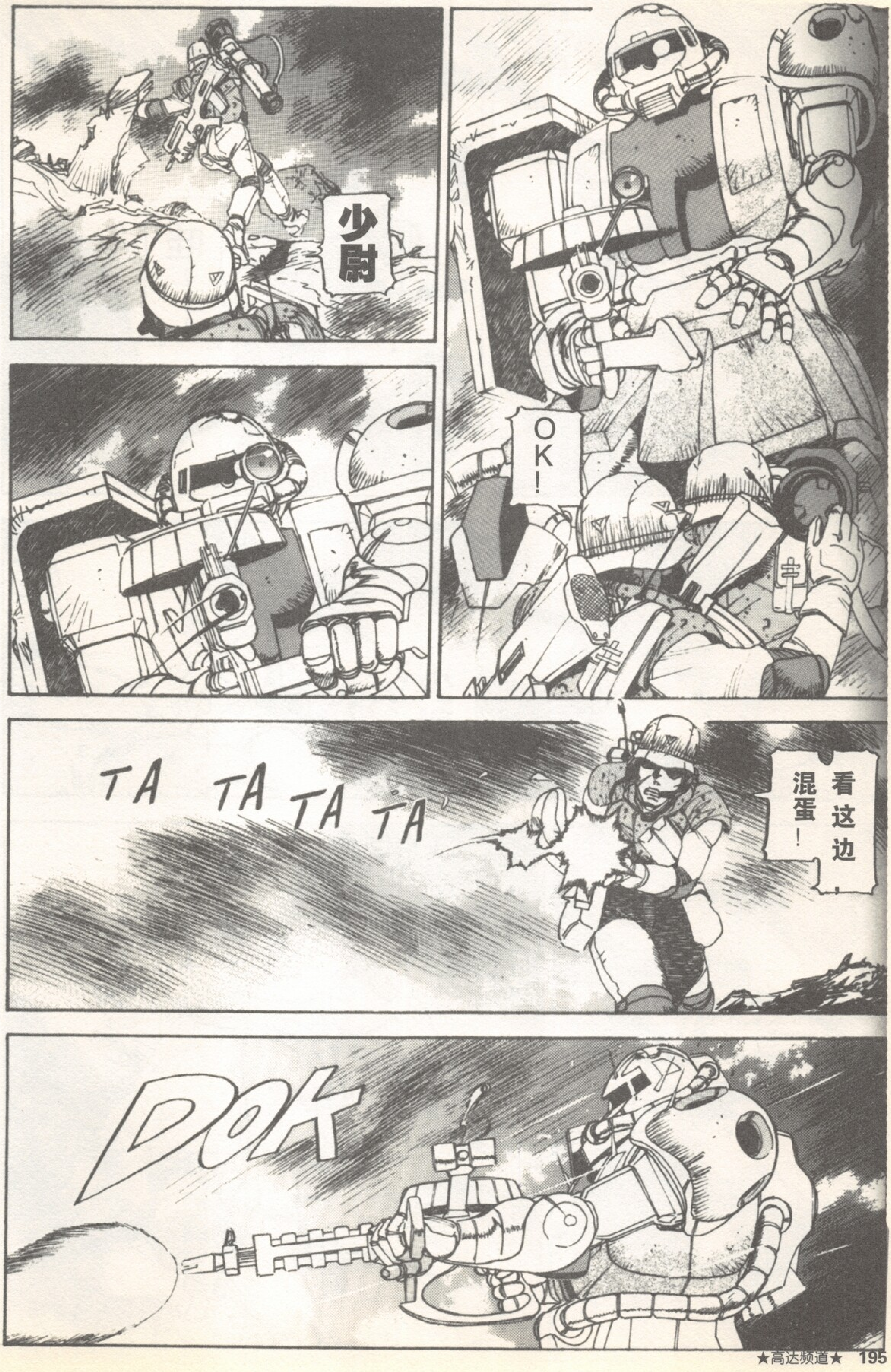
OHOO
TA TA TA TA TA
カン カン
DOK DOK DOK
啊!!
哇!
BAM
DON
BOHOO
敌人压倒性优势!
不，不行了
撤，撤退
等等，别慌，不过是一架MS

啊，少尉
少尉
军官到先跑了
等等我
恩！？
BOW
快过来，发现它了。

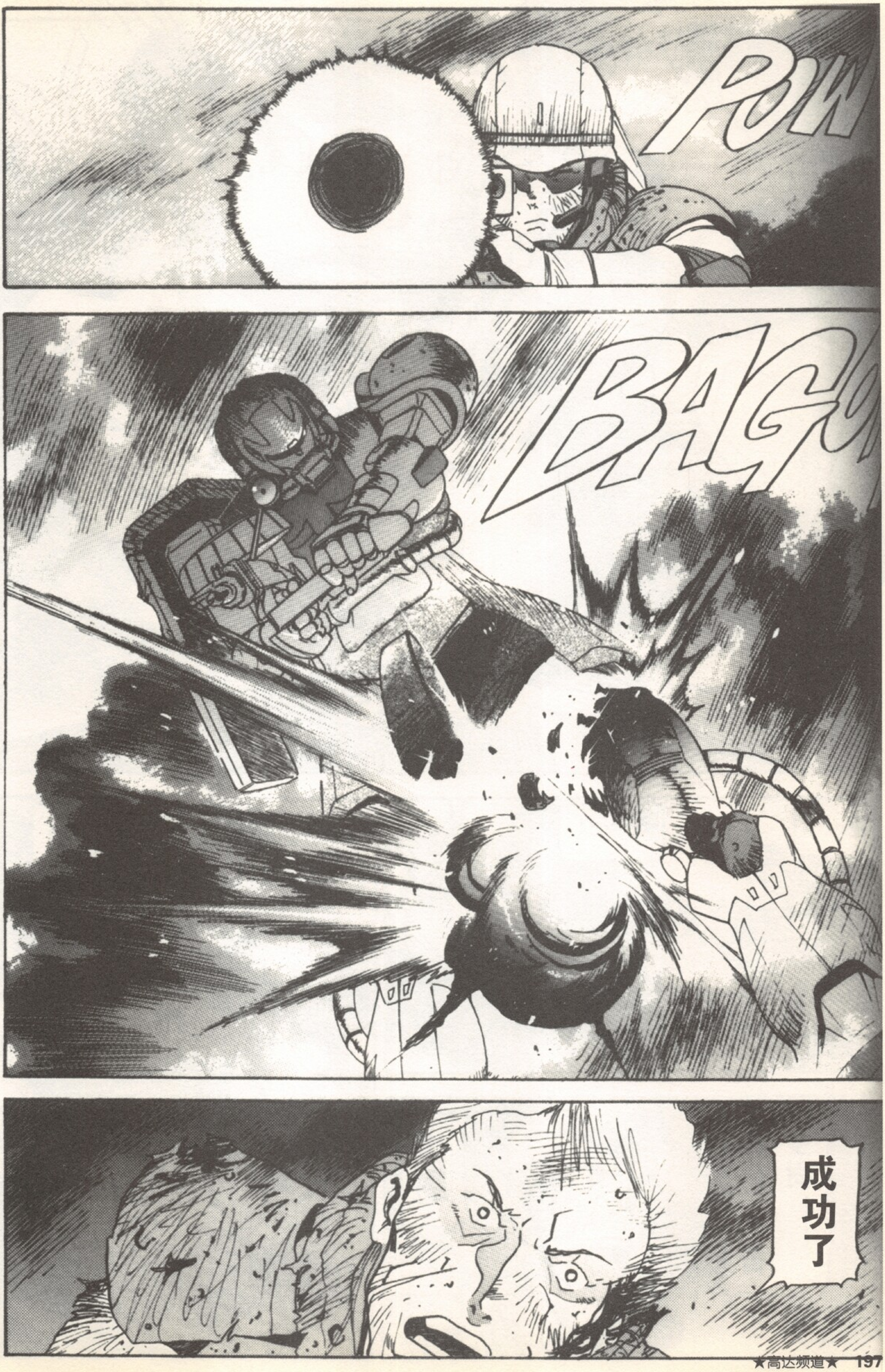


帮我一下，
用火箭筒
射这家伙~
少尉
我上了
第2話
「最前線」
後編
近藤和久
KAZUHISA KONDOH
MOBILE SUIT GUNDAM
ガンダム オペレーショントロイ
OPERATION:TROY


POW
BAM
ダン
成功了！
还不行，让它再靠近就糟了！
装填火箭筒！


少尉
OK!
TA TA TA TA
看这边混蛋!
DOK

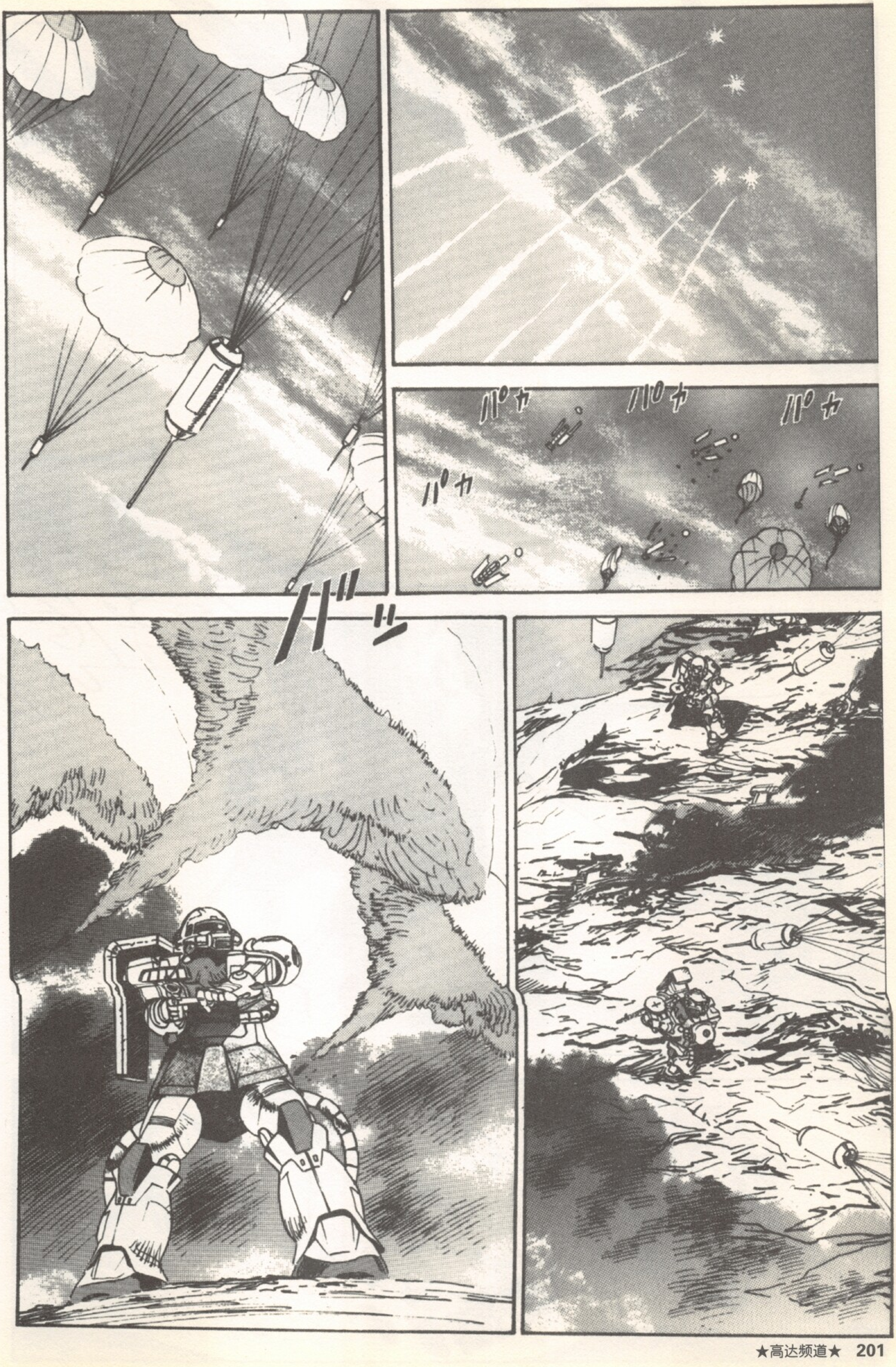
DOGO BAGOOM
哇~~~
少尉


POW
BAGU
成功了

少尉
噢~~~!
噢~~~!
少尉
布拉特雷少尉!!

还有很多
扎古！！
BAM
DOW BAGOOM
バッバッ
啊啊啊
啊啊
バッ
战车队
全灭！
真的是太
星A糟了，

全体人员注意
:司令部命令
全体隐蔽!
祝好运!
OVER。
对MS使用特殊炸弹,
有辐射!
目标锁定!
方位,01,03
发射!
SHPO
SHPO
SHPO


パカ
パカ
パカ
パカ
バッ

VoVoVow
BAGOM
哇~

对MS用改良型FAE（气化炸弹）在目标上空形成雾状环氧乙烷，瞬间产生高热，冲击，气浪，爆炸的电磁波将MS连同地上的一切烧得粉碎。
不顾我方损害的攻击让吉恩军惊愕，再加上失去新型兵器扎古，战意低下，只好撤退。
联邦军方面也损失惨重，不要说进行追击作战，光是恢复战斗力也需要花费相当的时间。

塞蕾娜的爱机。作为未被军方采用的机体，接受了特别处理，考虑到使用的方便性，部件可以与量产型的各机体通用。最初的任务是将冲锋能力加强以对敌阵进行突破，改造后的攻击力丝毫不逊色于战斗用机体。并特别加装了三棱镜幻影系统，以迷惑敌机的战法而得意。

AS-04 AS索雷阿雷斯

型号：AS-04 AS
全长：17.6米
重量：39.2吨
驾驶员：塞蕾娜・蕾茜塔尔
设计：藤井大诚

卡博雷搭乘的人型机动兵器。中远距离战的机体，射击能力和机动性能优越。动力源为[迪恩雷布]，ASTRANAGANT（阿司特拉纳冈）的残骸与巴尔库贝恩融合诞生的新机体。

©BANPRESTO 2005
©2004 Kazuma Kaneko／ATLUS

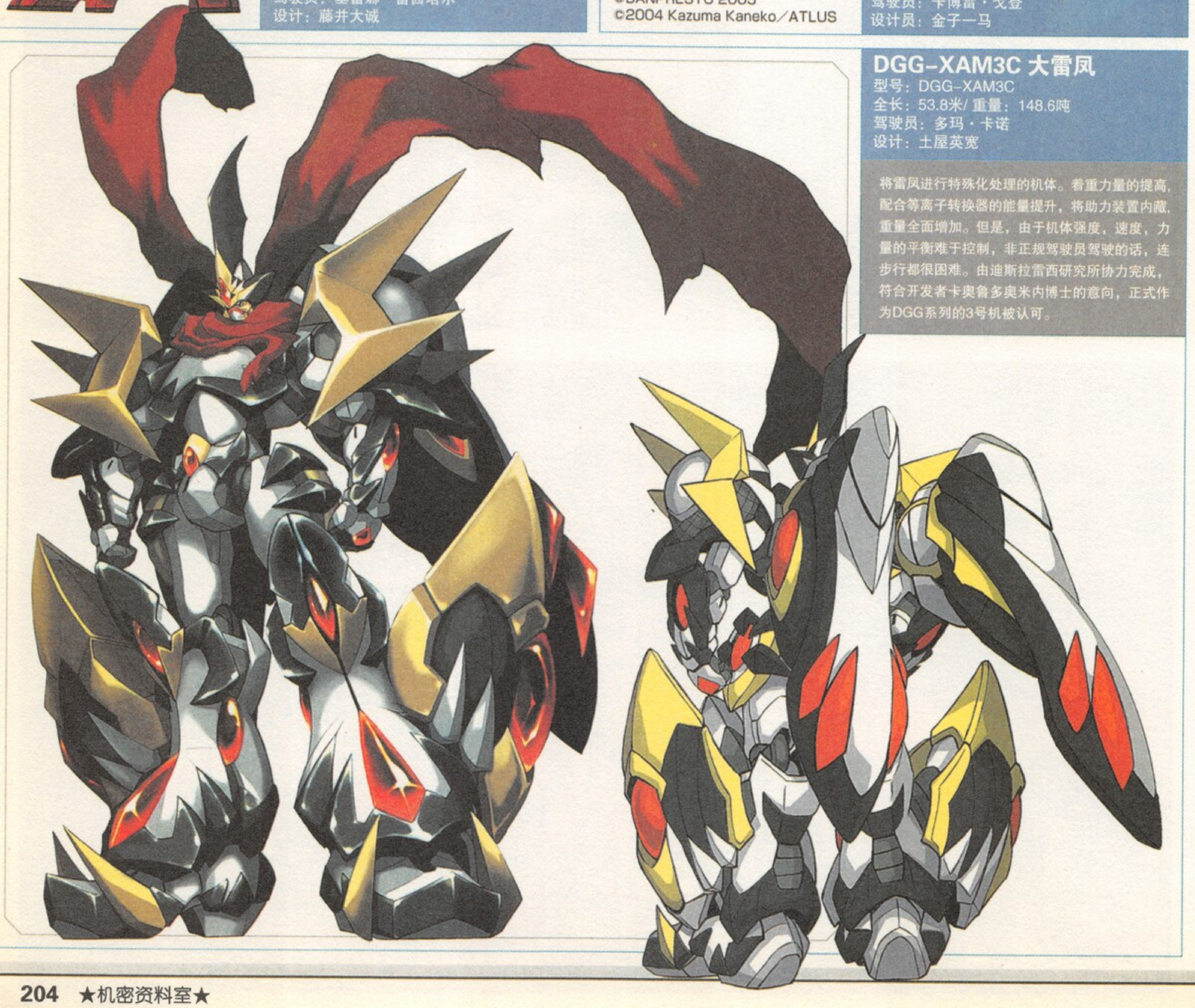
WERKBAN（贝尔古巴）

型号：无
全长：19.3米
重量：42.8吨
驾驶员：卡博雷・戈登
设计员：金子一马

DGG-XAM3C 大雷凤

型号：DGG-XAM3C
全长：53.8米/ 重量：148.6吨
驾驶员：多玛・卡诺
设计：土屋英宽

将雷凤进行特殊化处理的机体。着重力量的提高，配合等离子转换器的能量提升，将助力装置内藏，重量全面增加。但是，由于机体强度，速度，力量的平衡难于控制，非正规驾驶员驾驶的话，连步行都很困难。由迪斯拉雷西研究所协力完成，符合开发者卡奥鲁多奥米内博士的意向，正式作为DGG系列的3号机被认可。

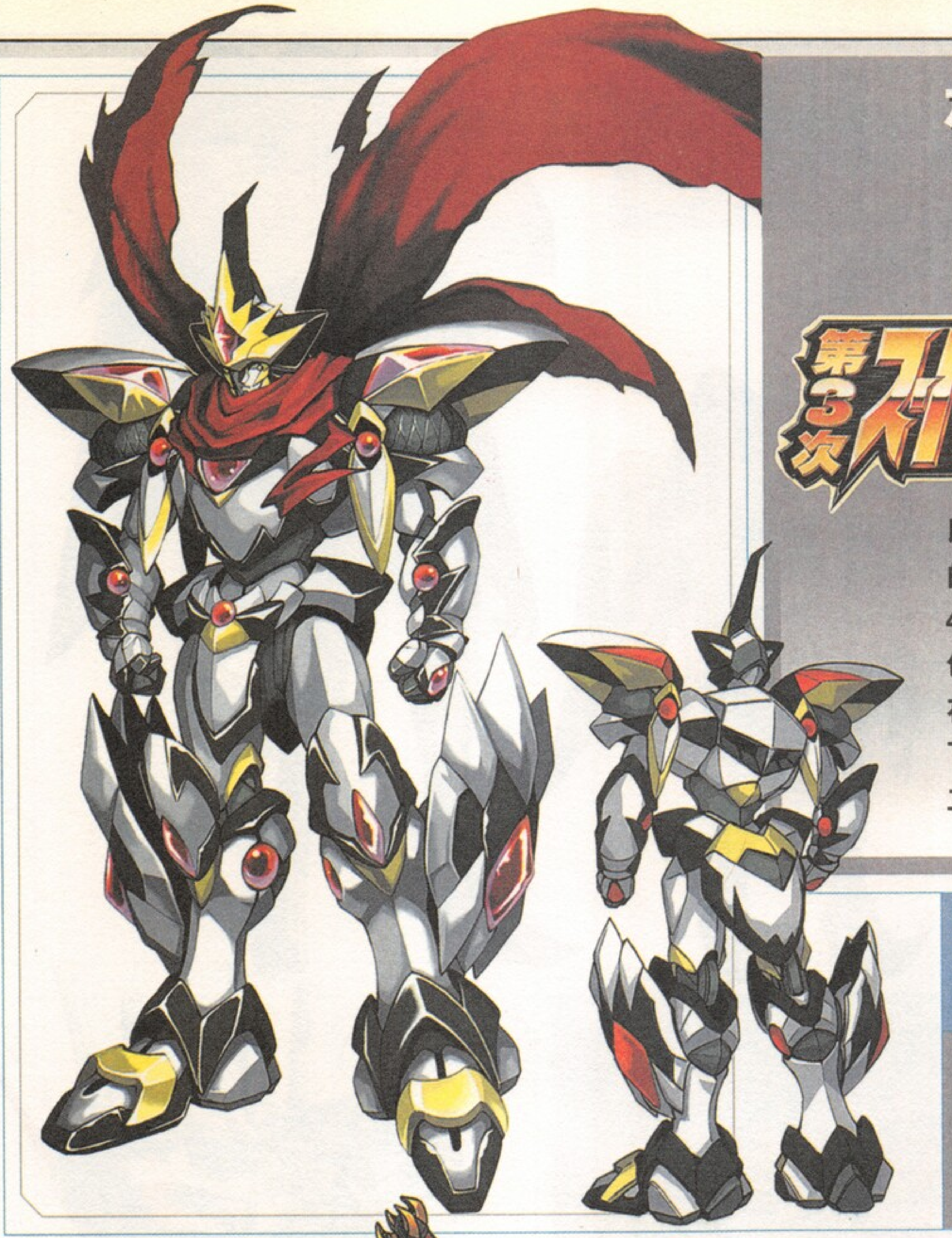


机战设定资料馆

SUPER ROBOT WARS OFFICIAL ART MUSEUM

第3次スーパーロボット大戦α

以壮大的规模登场，为机战迷带来无穷魅力的α系列最终章[第三次机器人大战α]。发售4个月以后，游戏中登场的BANPRESTO原创机体的设定画，有许多不曾公开。这次，在BANPRESTO和BANPRESOFT的协力之下，将原创机体的设计画全部公开。由于被立体化，所以请仔细欣赏。



DGG-XAM3 雷凤

型号：DGG-XAM3
全长：48.3米/ 重量：122.5吨
驾驶员：托玛・卡诺
设计：土屋英宽

DGG的3号机，搭载了被称为人与机器的接口的[雷凤系统]。LIOH系统是研究驾驶员的特性，并诱发其潜在能力的机器。可以说既是战斗用的操作系统，又是兵员养成的系统。但由于开发者卡奥鲁多奥米内博士的意志，作为DGG系列的三号机还不被承认。

在古伦加斯特系列和超机人，龙人机的技术基础上制造出来的量产型机动兵器钢机人。雷虎改是在近距离及格斗作战用的先行量产型雷虎的基础上改造完成的，特别搭载了T-LINK系统，并装备了称作“狮子王之刃”的实体剑。

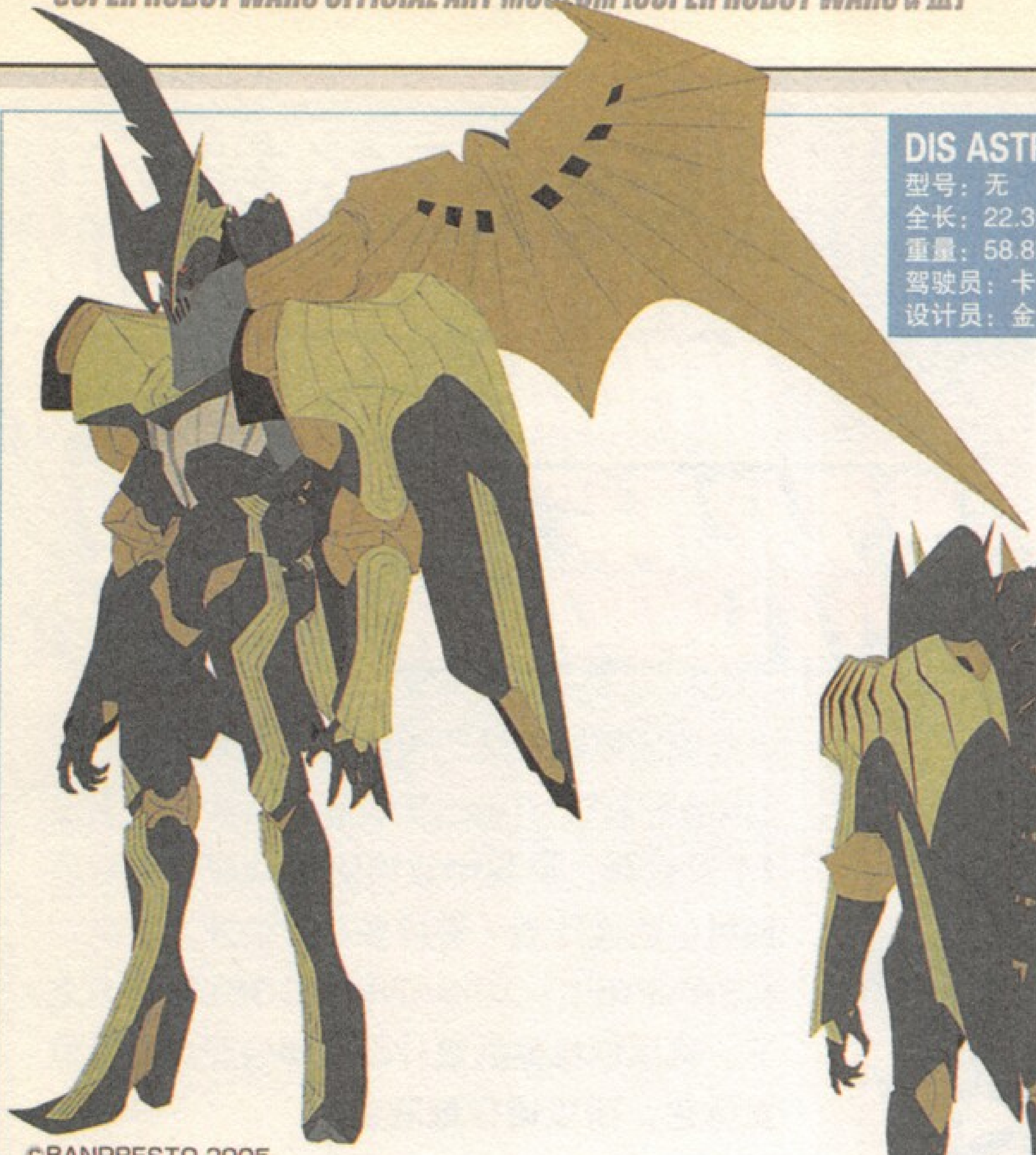
YMD-02T 雷虎改

型号：YMD-02T
全长：31.5米
重量：145.2吨
驾驶员：布鲁克林・拉科菲尔德
设计：宫武一贵

在古伦加斯特系列和超机人，龙人机的技术基础上制造出来的量产型机动兵器钢机人。轰龙改是在远距离作战用的先行量产型轰龙的基础上改造完成的，特别搭载了T-LINK系统和山海灵气炮。

YMD-01D 轰龙改

型号：YMD-01D
全长：29.5米
重量：160.2吨
驾驶员：水羽楠叶
设计：宫武一贵

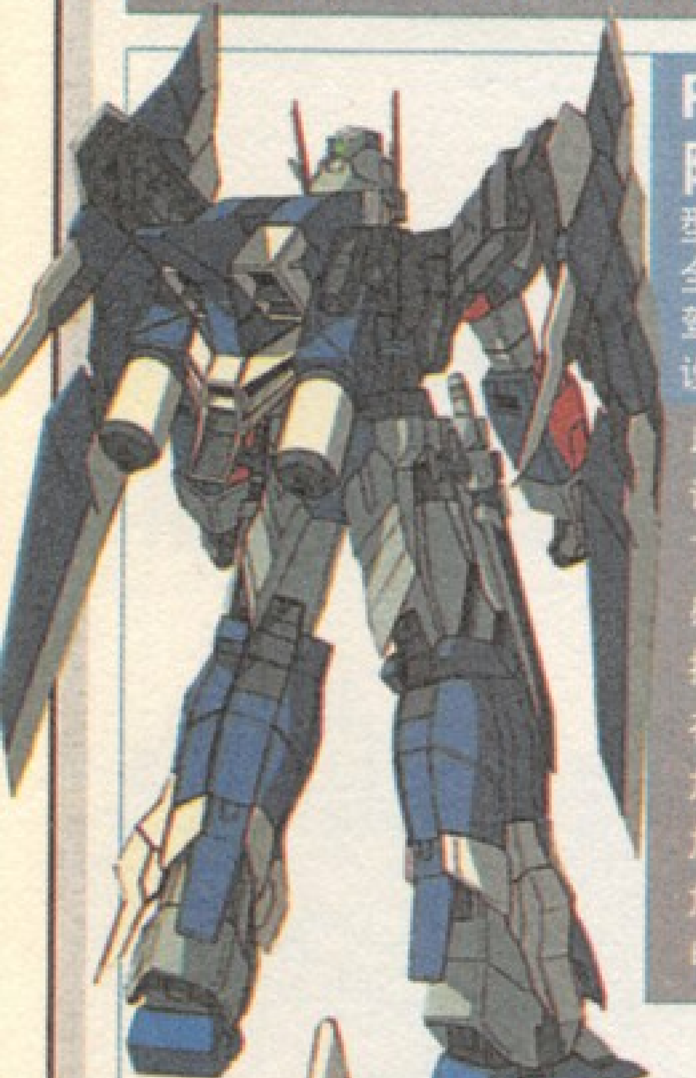


DIS ASTRANAGANT

型号：无
全长：22.3米
重量：58.8吨
驾驶员：卡博雷・戈登
设计员：金子一马

©BANPRESTO 2005
©2004 Kazuma Kaneko／ATLUS

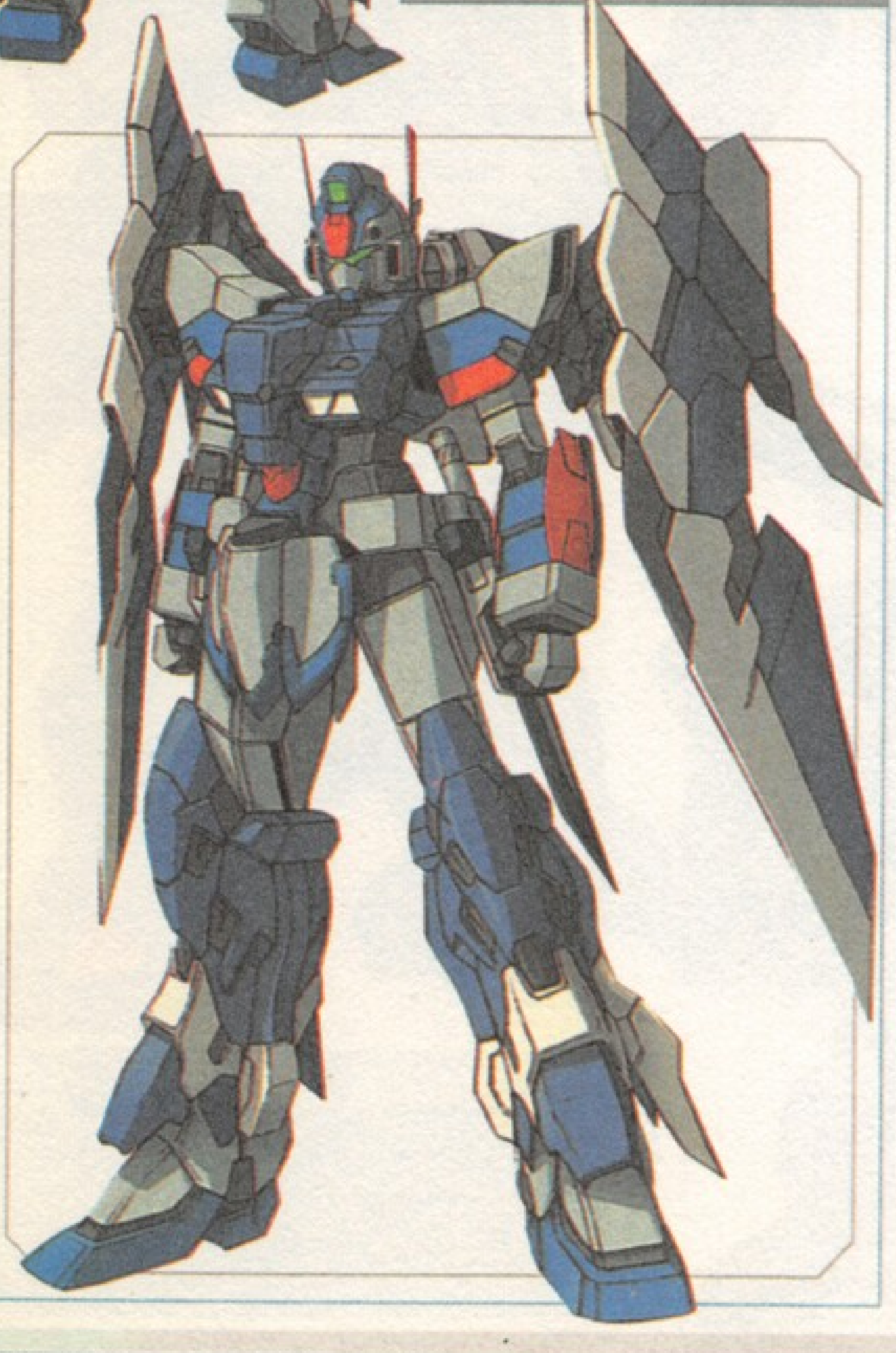
WERKBAN（贝尔古巴）得到[迪斯雷布（恶灵）]的力量提升的姿态。沿用英格拉姆制人型机动兵器[ASTRANAGANT（的阿司特拉纳冈）]名字，命名为DIS ASTRANAGANT（迪斯阿司特拉纳冈）。



PTX-014-03C 阿尔布雷得进化型

型号：PTX-014-03C
全长：22.9米/重量：56.8吨
驾驶员：伊达隆盛
设计：金丸仁

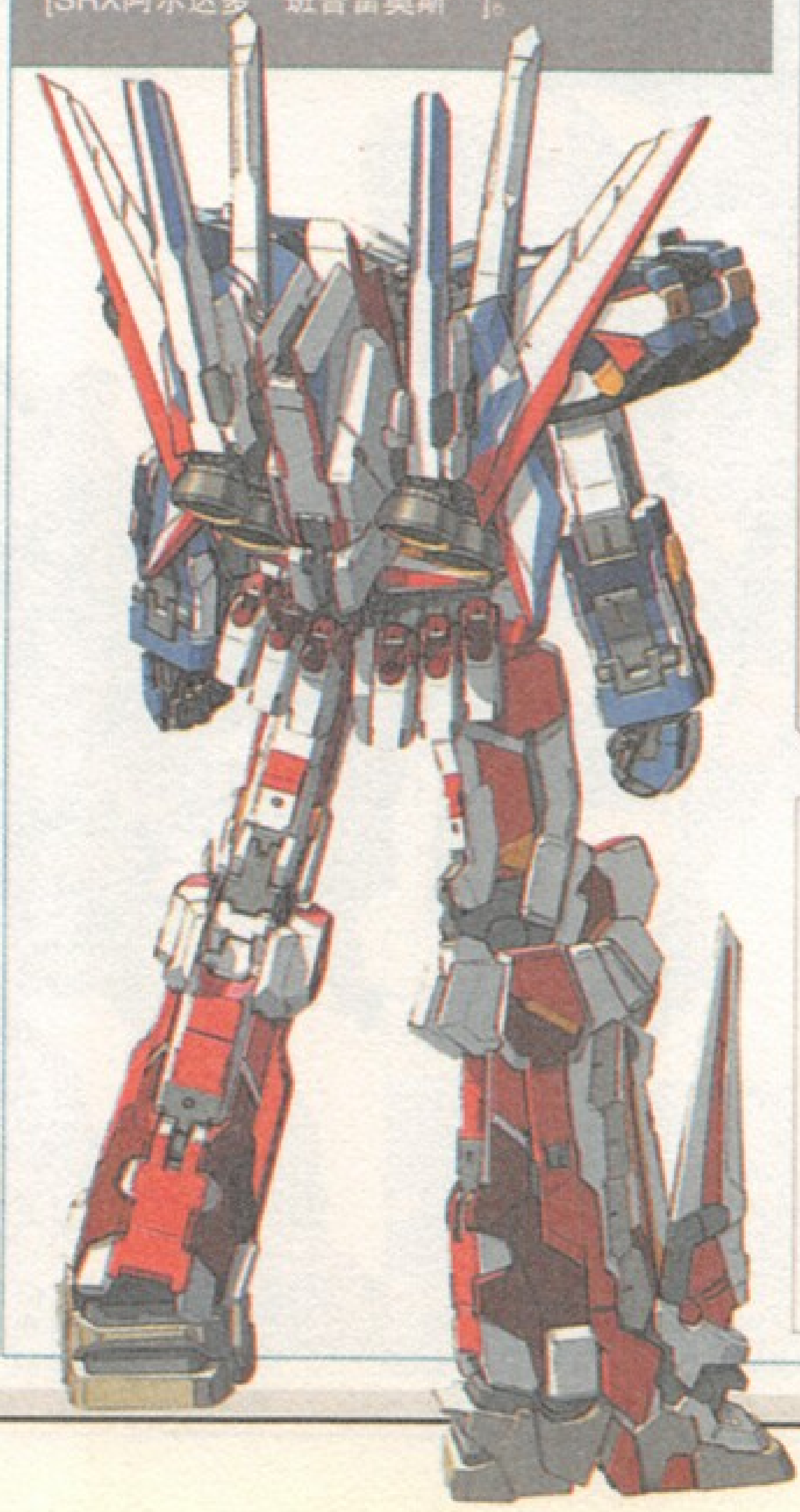
此机是毛氏工业开发的简易量产试用型R-1特殊型。舍去了R-1的飞行变形装置和T-LINK（念动力感知增幅装置），基本性能得到提高。而且，阿尔布雷得进化型在近距离战用试作3号机的基础上加增了迪斯拉武器库和分裂光线加农炮，并安装了也在“百舌”加机体上使用的闭合型防护装甲，很特别的机体。

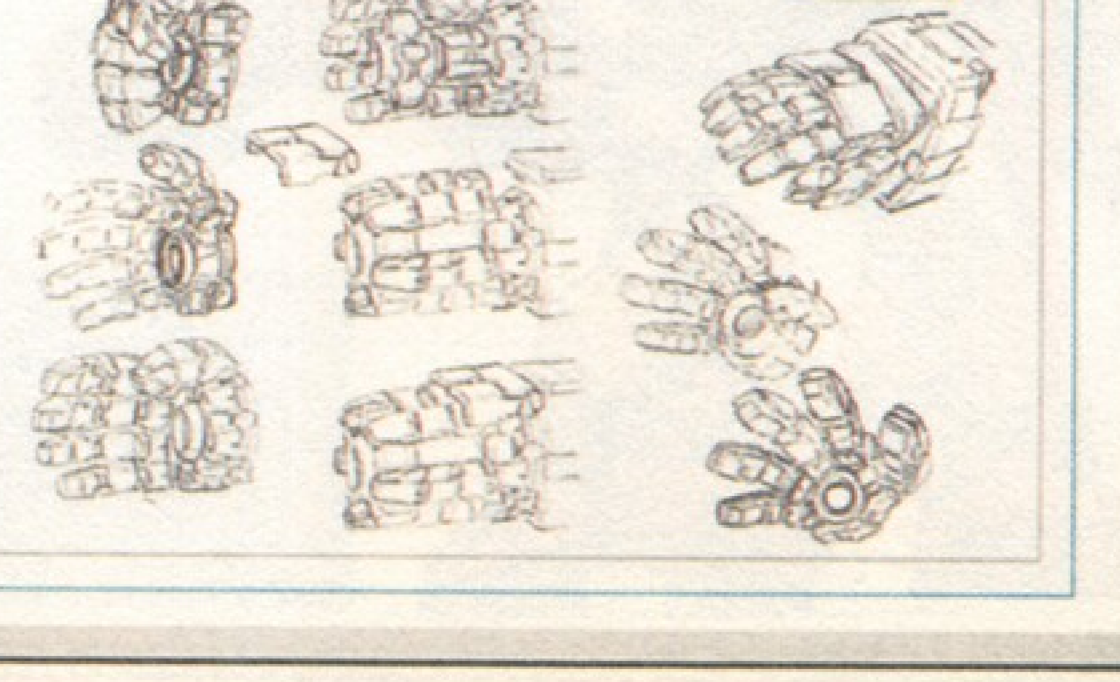


SR-01 SRX阿尔达多“班普雷奥斯”

型号：SR-01
全长：75.3米/重量：431.8吨
驾驶员：伊达隆盛
设计：角木肇

SRX计划中开发的对无次元入侵用超广地域歼灭型PT（Personal Trooper），型号是SR-01,正式名称是[SRX阿尔达多]。班普雷奥斯是泛称。利用SRX-00试作机的各种数据以及对EOT(外星人的超技术)加强的雷伊奥斯计划的基础上制造，搭载了多罗尼乌姆引擎和T-LINK系统。虽然可以进行3个机体的分离，但是在SRX中是作为合体状态来使用的，并且，由于紧急投入战场，舍去了变形合体装置，变成不可分离的状态。本来命名为[SR阿尔达多]，但是，由于驾驶员和开发小组的要求，将SRX的名字保留下来。综合了试作机的名字，雷伊奥斯计划的名称以及各要素，最后命名为[SRX阿尔达多“班普雷奥斯”]。





真·龙虎王

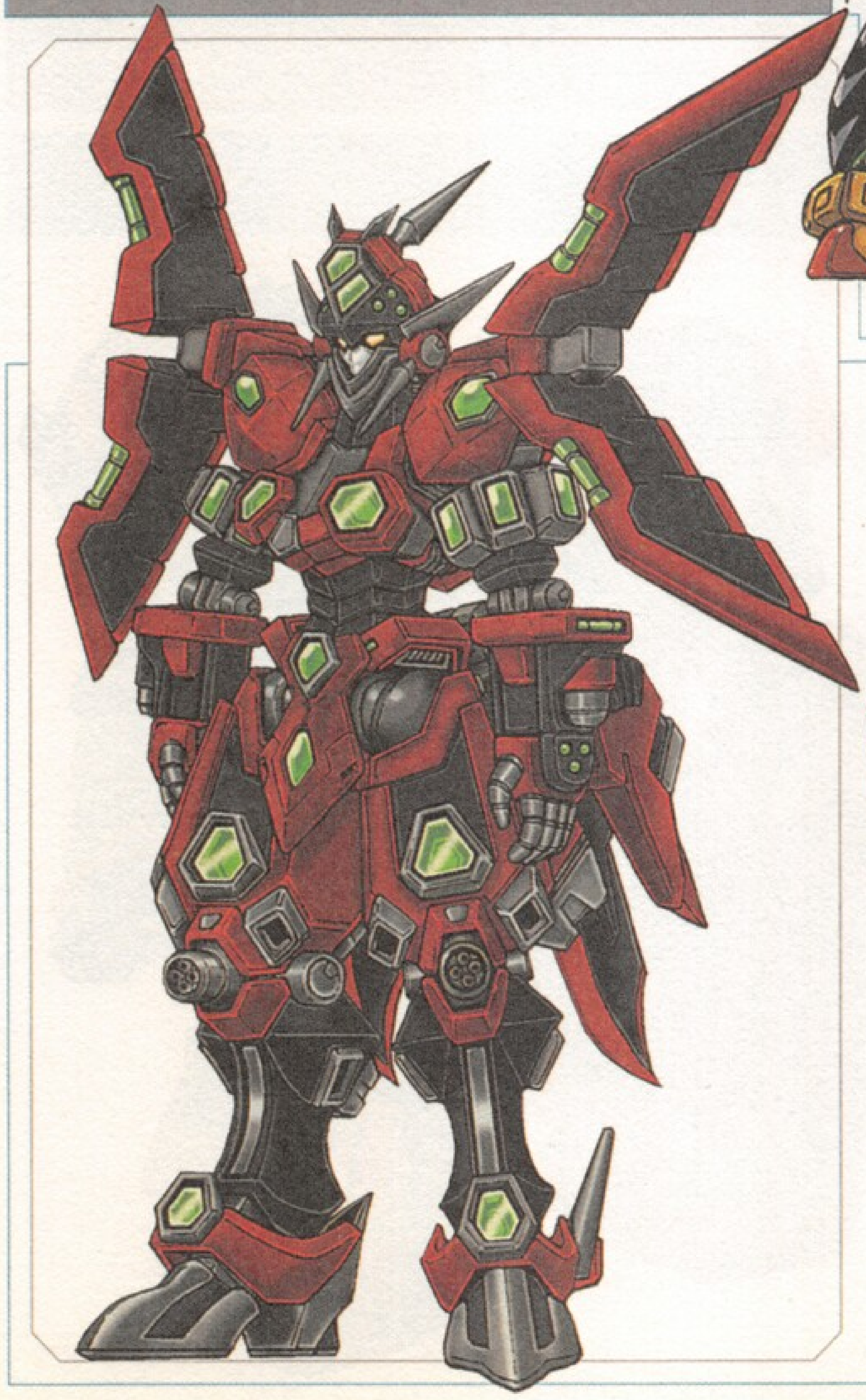
型号：无
全长：52.4米
重量：170.1吨
驾驶员：水羽楠叶
设计：宫武一贵

超机人龙虎王的新生形态。将龙虎王与同为四神的超机人[雀王机]，[武王机]的零件融合。拥有“自律型思考回路”，虽然可以自己行动，但是内部没有念动力强的驾驶员驾驶的话，就不能发动动力源五行器，也就不能发挥真正的实力。与另一形态真虎龙王相比，在空中水中和远距离法术战方面占有优势。因为将自己的武器“龙王破山剑”借给了真虎龙王，龙人机使用如意棒作为武器。

真·虎龙王

型号：无
全长：50.9/ 重量：170.1吨
驾驶员：布鲁克林·拉科菲尔德
设计：宫武一贵

超机人虎龙王的新生形态。与同为四神的超机人[雀王机]，[武王机]的零件融合。与真龙虎王相比，擅长近战和格斗。接受了龙虎王的龙王破山剑，必杀奥义“虎王斩神陆甲剑”的威力提高。虽然不能飞行，但是在陆地上，行走能力佳，可以使用分身术。



AS-04R AS阿雷古里阿斯

型号：AS-04R
全长：18.8米
重量：52.7吨
驾驶员：塞蕾娜·蕾茜塔尔
设计：藤井大诚

索雷阿雷斯的改造机。为受损的索雷阿雷斯移植了贝加里昂的武器库和双迪斯拉驱动器，以及加入了开发中断的“凶鸟”用装甲系数[仆人]的设计思想。将索雷阿雷斯的绝招冲锋进行了强化,作为艾尔玛支配下的[仆人]，可以进行多层次的立体作战。名字的灵感来自吉普塞的[喜悦之歌]。

鸠默拉

全长：44.2米
重量：145.3吨
设计：小野胜二

塞·巴尔玛立帝国的祭司，哀西拉·特拉的专用机体。搭载了“卡尔凯利亚巴尔斯 帝尔盖姆”（念动力感知增幅装置），擅长使用念动力的中远距离攻击。

帝巴利乌姆

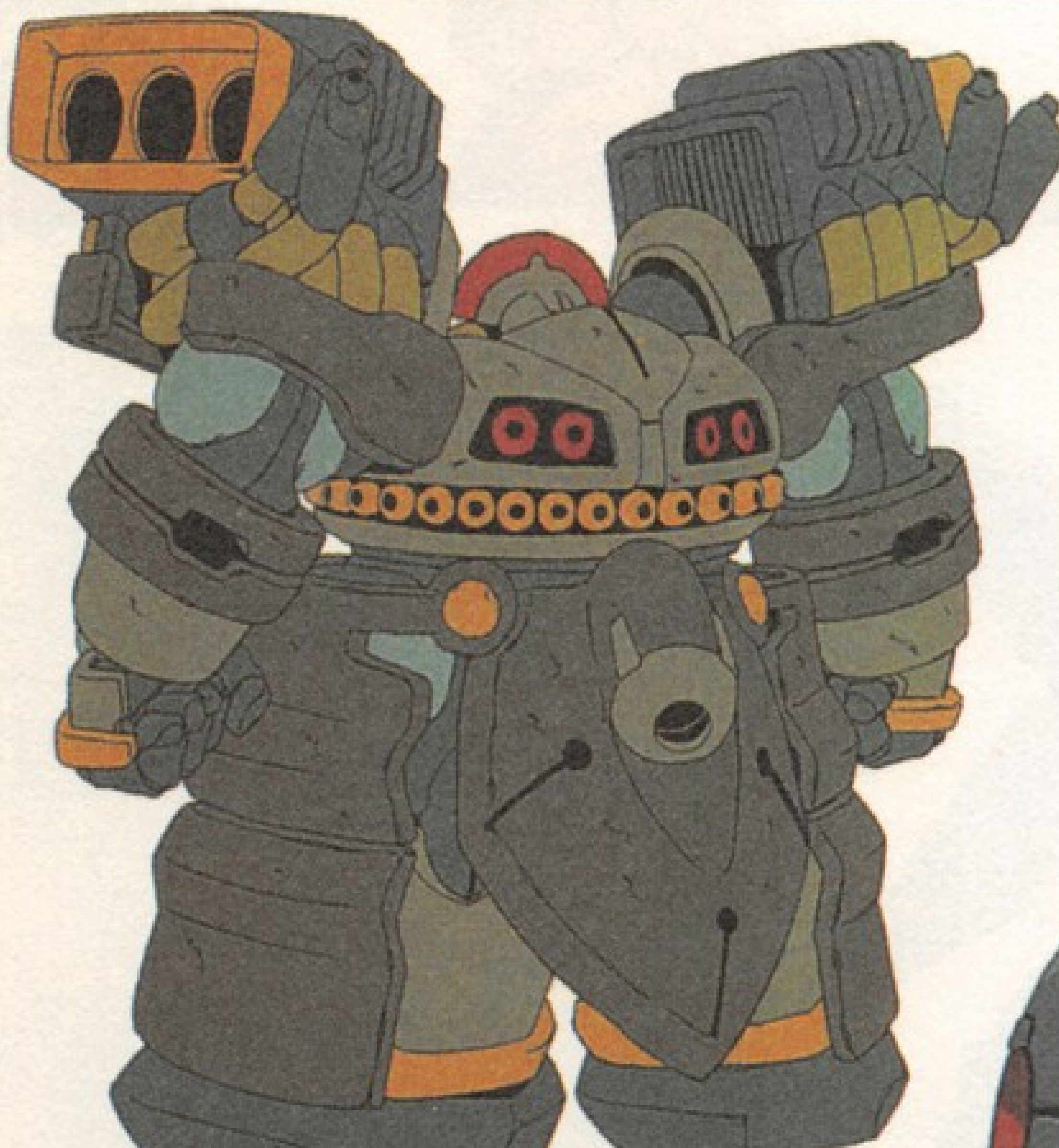
全长：35.5米　重量：170.6吨　设计：杉浦俊明

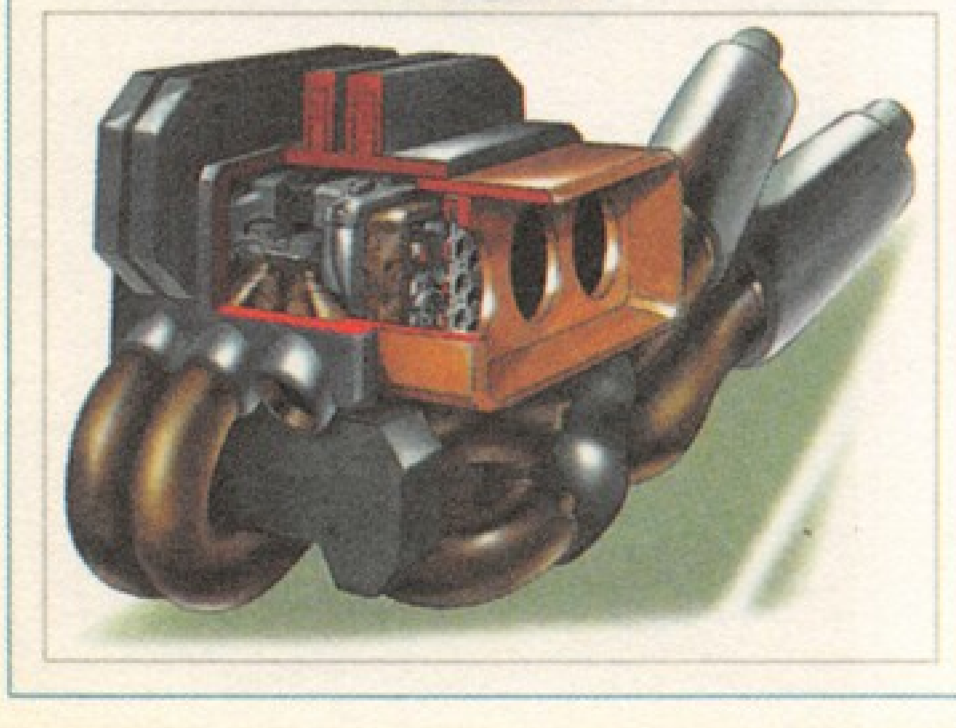
塞·巴尔玛立帝国监察军的超广域歼灭用机动兵器，艾伊斯哥休的坐机。擅长在敌众我寡的战斗中一击脱离，移动力和机动力很高。并且装备了超广域破坏歼灭用武器。可以与伽多尔·巴伊库拉恩合体，成为大型人型机动兵器伽多尔·巴伊库拉恩。这时的帝巴利乌姆，作为肩部和脚部的零件，也有去掉合体变形装置的量产型。

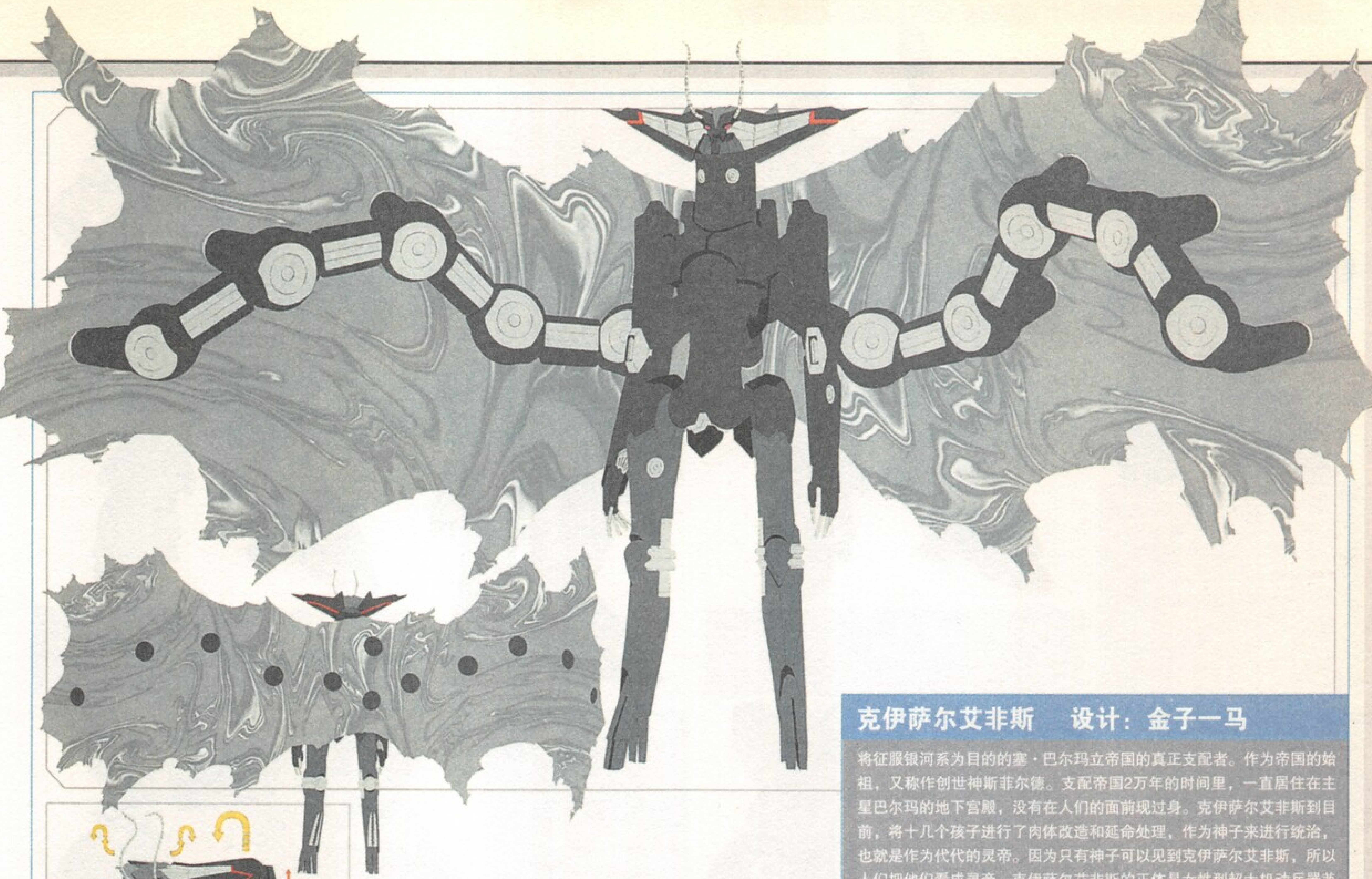
贝米多巴恩

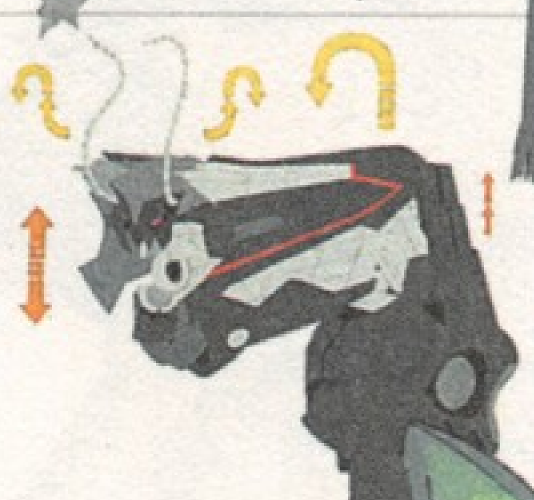
全长：45.5米　重量：302.0吨　设计：安藤弘

塞·巴尔玛立帝国的武士，巴兰多邦的坐机。手持称作多邦之锤的超大型铁球，擅长格斗战。作为帝国的支配阶级十二族之一的多邦家主人代代相传的机体。贝米多巴恩是500年前开发，并经历了无数次的改造。所以作为帝国监察军的机动兵器，是非常原始和古老的机体。









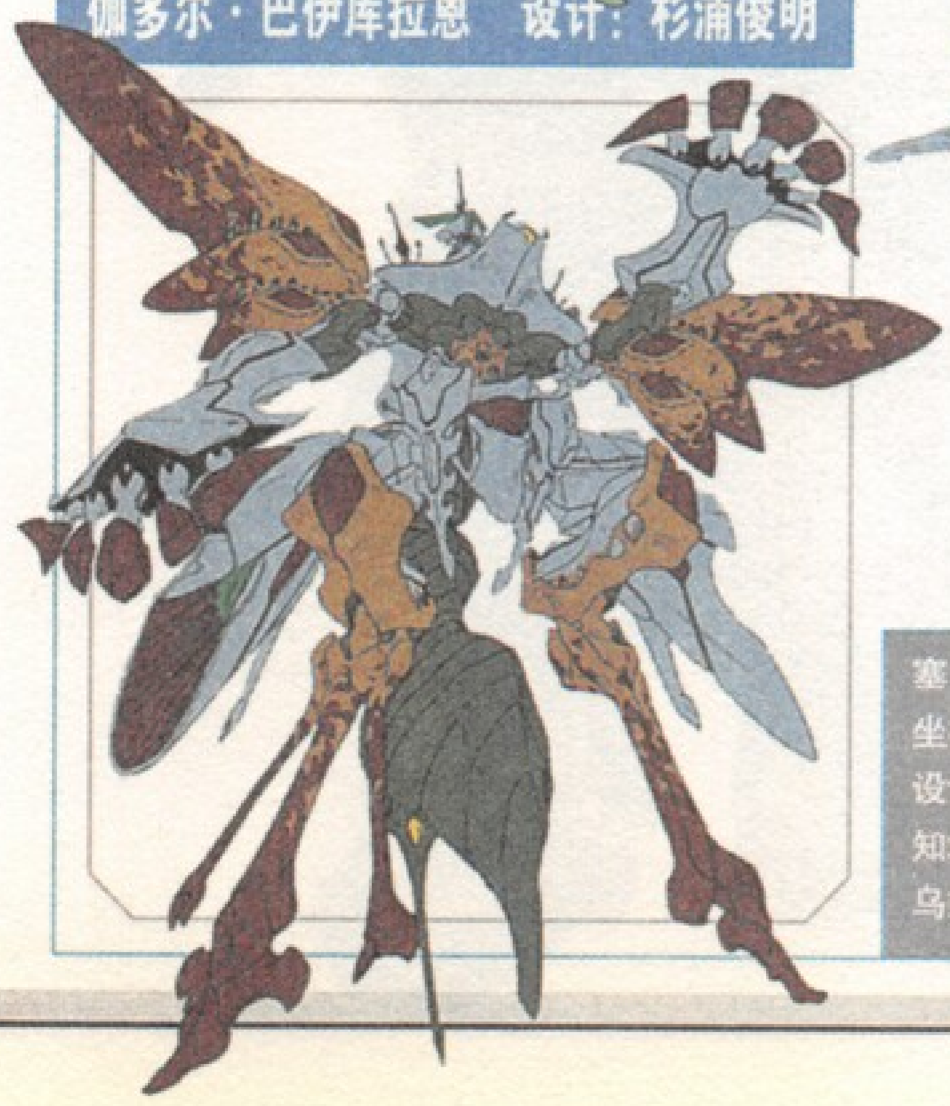
克伊萨尔艾非斯　设计：金子一马

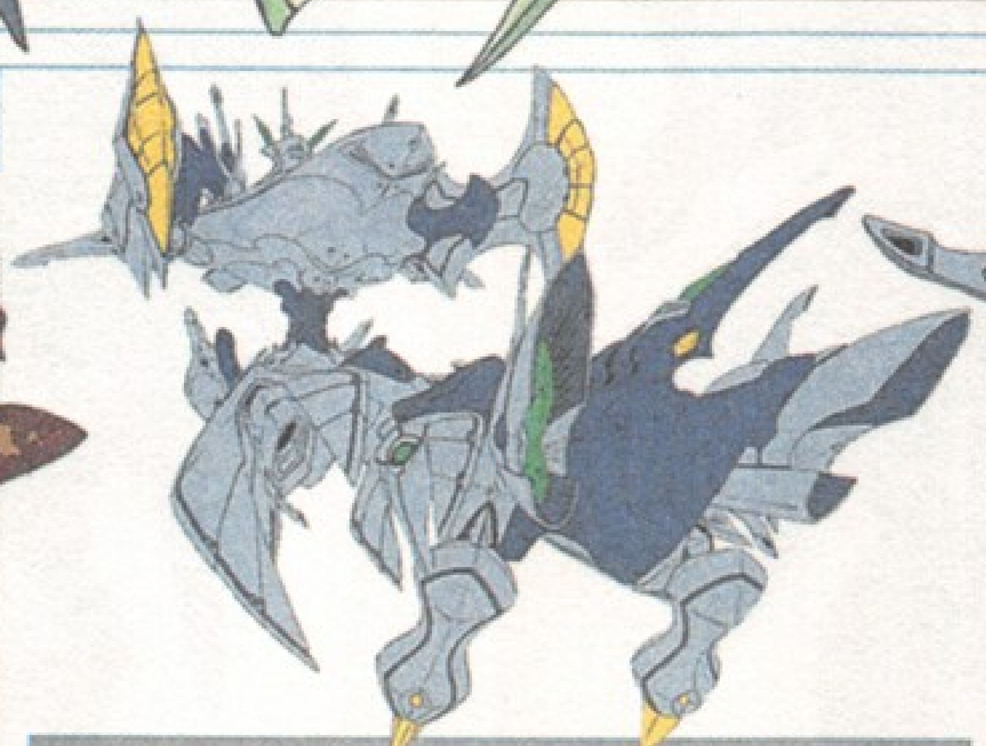
将征服银河系为目的的塞·巴尔玛立帝国的真正支配者。作为帝国的始祖，又称作创世神斯菲尔德。支配帝国2万年的时间里，一直居住在主星巴尔玛的地下宫殿，没有在人们的面前现过身。克伊萨尔艾非斯到目前，将十几个孩子进行了肉体改造和延命处理，作为神子来进行统治，也就是作为代代的灵帝。因为只有神子可以见到克伊萨尔艾非斯，所以人们把他们看成灵帝。克伊萨尔艾非斯的正体是女性型超大机动兵器兼星球防御系统娜茜姆冈艾丁（与其对应的双生系统盖贝尔冈艾丁）的生体核心的人。是史前文明创造的最初的泛超能力者。但是，由于理念的发现，与不断重复的[宇宙间的死和生]中脱出的知性生命体-怨念的集合相融合，抛弃了人与盖贝尔冈艾丁的外壳。现在的克伊萨尔艾非斯是天文单位的知性生命的怨念集合体，拥有超强的负灵力，要把世界中的理念以及相关的东西消灭，让宇宙在自己手中得到新生。

盖贝尔钢伊甸　设计：土屋英宽

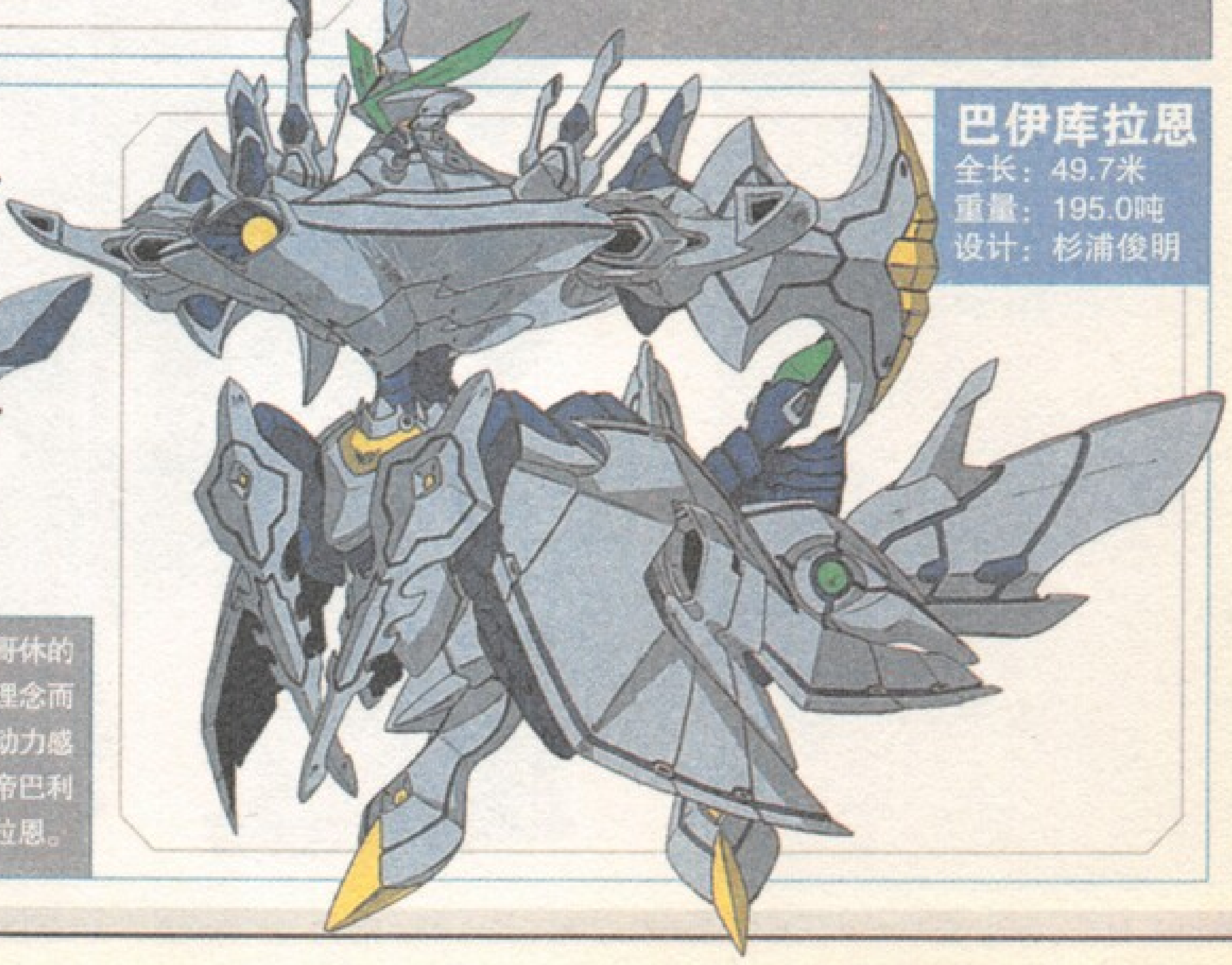
作为塞·巴尔玛立帝国的母星巴尔玛的守护者而存在。类似天使形的巨大男性机动兵器。正体是史前文明人制造的星球防御系统[巴拉尔]的中枢控制装置。移植了泛超能力者人格和力量，并与泛超能力者玛西亚夫相连，将机能完全发挥，在守护的星球上放出结界，与外界隔断。在封印战争末期，与娜茜姆钢伊甸是一对，而存在。

伽多尔·巴伊库拉恩　设计：杉浦俊明



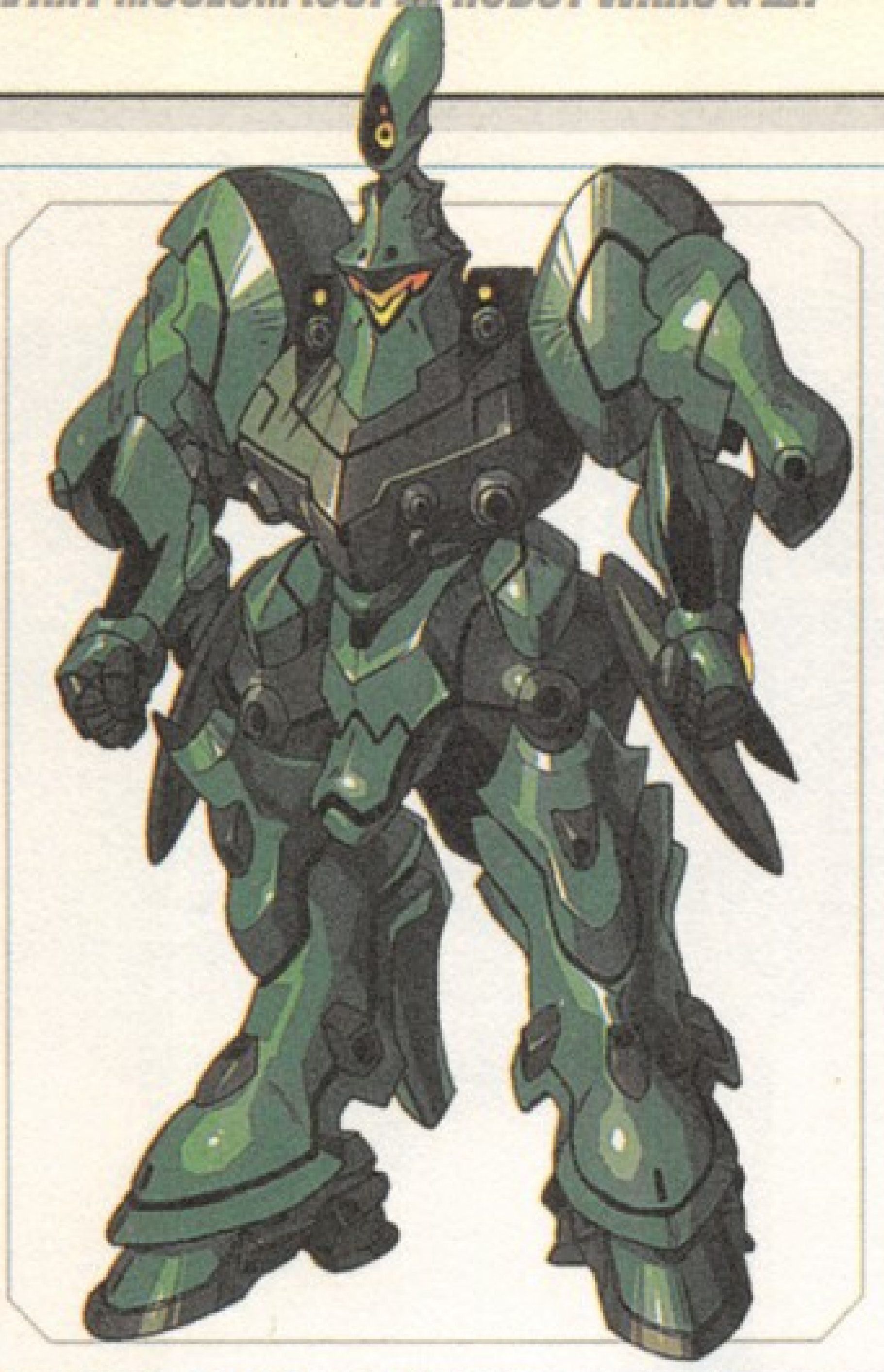


塞·巴尔玛立帝国监察军的大型机动兵器，哈扎尔哥休的坐机。以为帝国监察军指挥官用的大型机动兵器为理念而设计，搭载了“卡尔凯利亚巴尔斯帝尔盖姆”（念动力感知增幅装置），以使用念动力攻击擅长。并可以与帝巴利乌姆合体，成为大型人型机动兵器伽多尔·巴伊库拉恩。



巴伊库拉恩

全长：49.7米
重量：195.0吨
设计：杉浦俊明

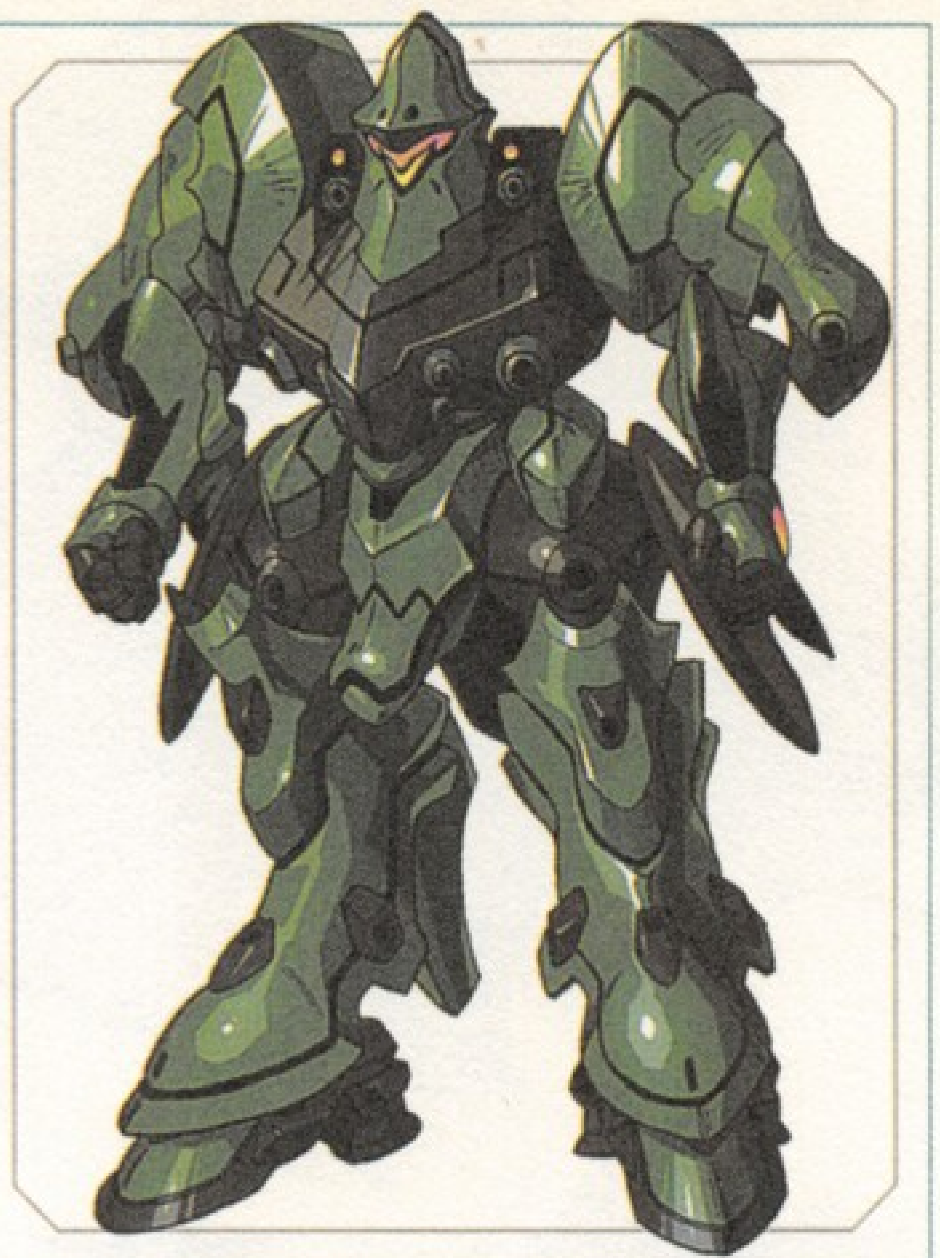


塞·巴尔玛立帝国监察军使用的人型机动兵器。作为坐人的量产型主力兵器，使用了200年的泽卡利亚系列的最新型。从初代开始，经历了20次的机种改良，所以命名为[艾斯利姆]（希伯莱语的二十）。艾斯利姆·罗休作为指挥官用机体，在中远距离战方面进行了改造。头部加装了传感器。

艾斯利姆·罗休

全长：22.5米/重量：36.2吨
设计：杉浦俊朗

塞·巴尔玛立帝国监察军使用的人型机动兵器。作为坐人的量产型主力兵器，使用了200年的泽卡利亚系列的最新型。从初代开始，经历了20次的机种改良，所以命名为[艾斯利姆]（希伯莱语的二十）。



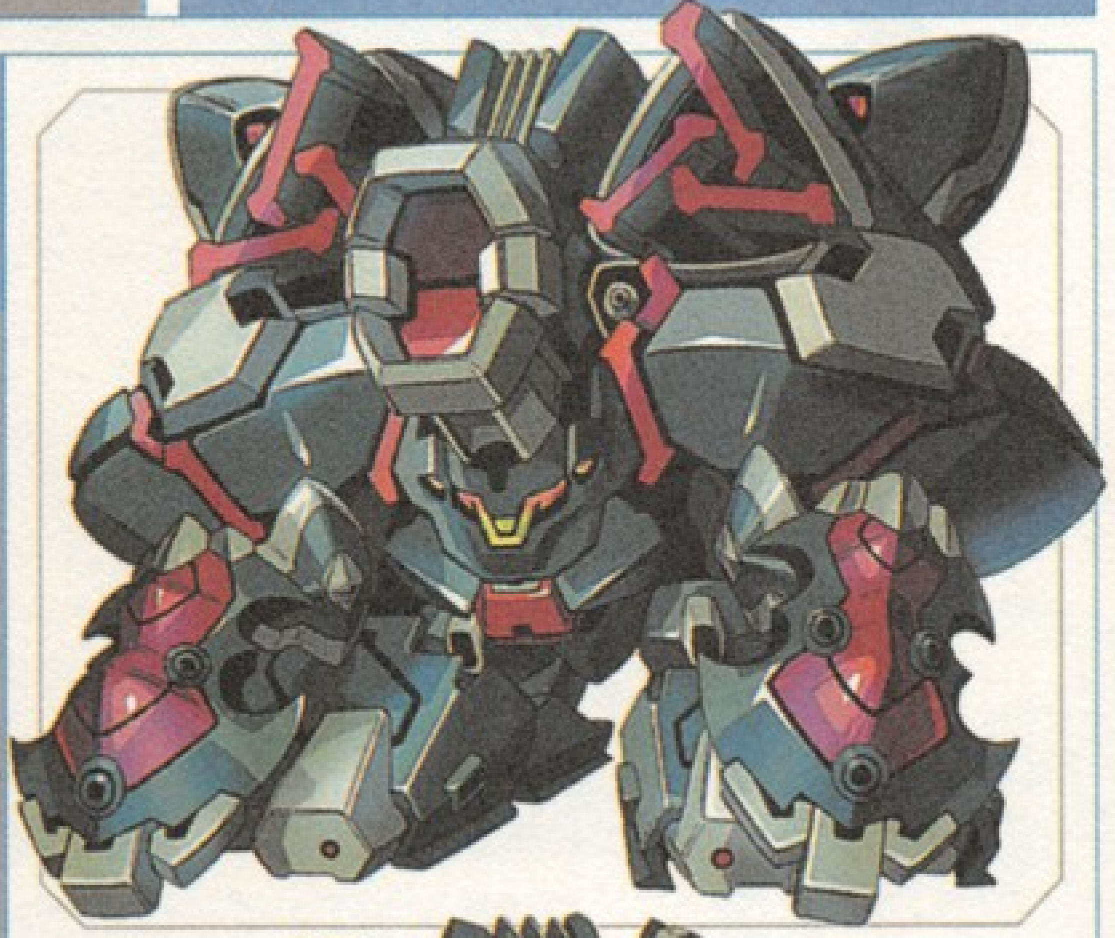
艾斯利姆

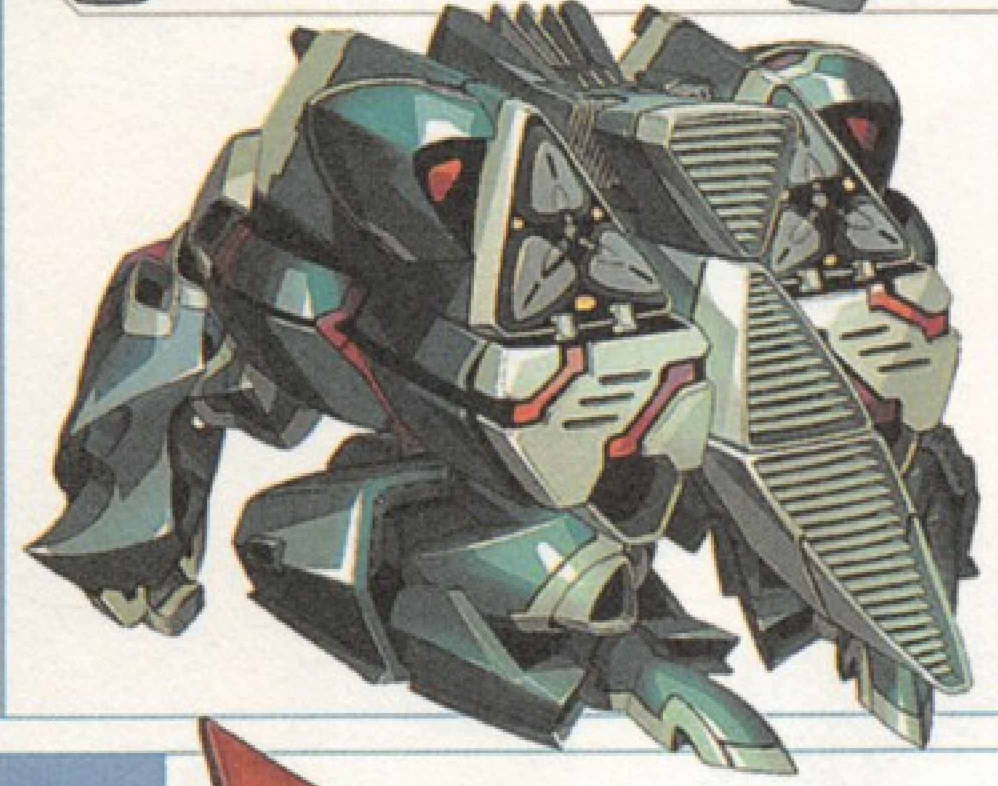
全长：21.3米/重量：36.2吨
设计：杉浦俊朗

哈伽伊·亚多

全长：21.3米
重量：114.0吨
设计：杉浦俊朗

塞·巴尔玛立帝国监察军的重型机动兵器。巴尔玛战役（超级机器人大战a）中，在地球圈的实力被承认的炮击战用机[哈巴库库]的后继机。与哈巴库库]相比，机动性能和武器的射速都有了提高。哈伽伊·亚多作为哈伽伊的强化型，在机动性和突进能力有加强，擅长格斗战。

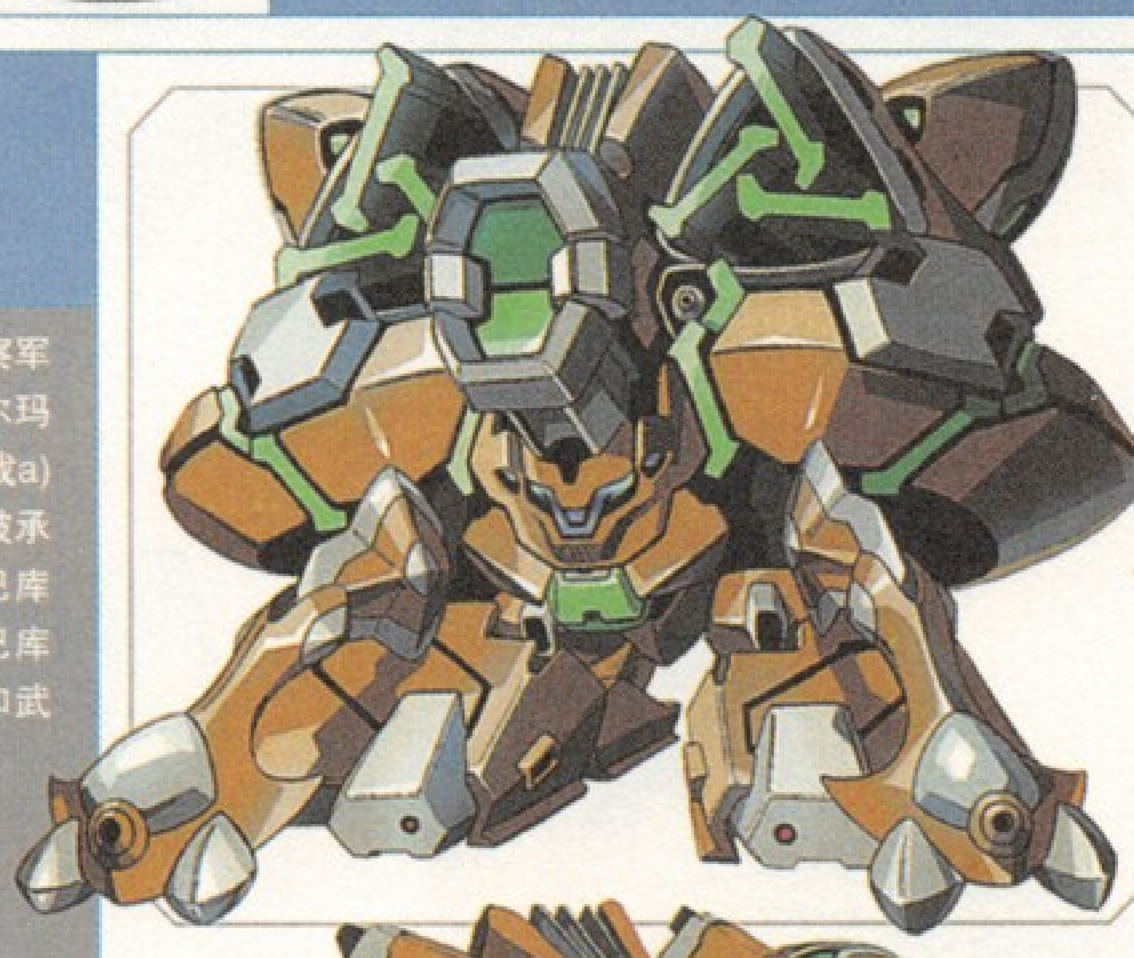


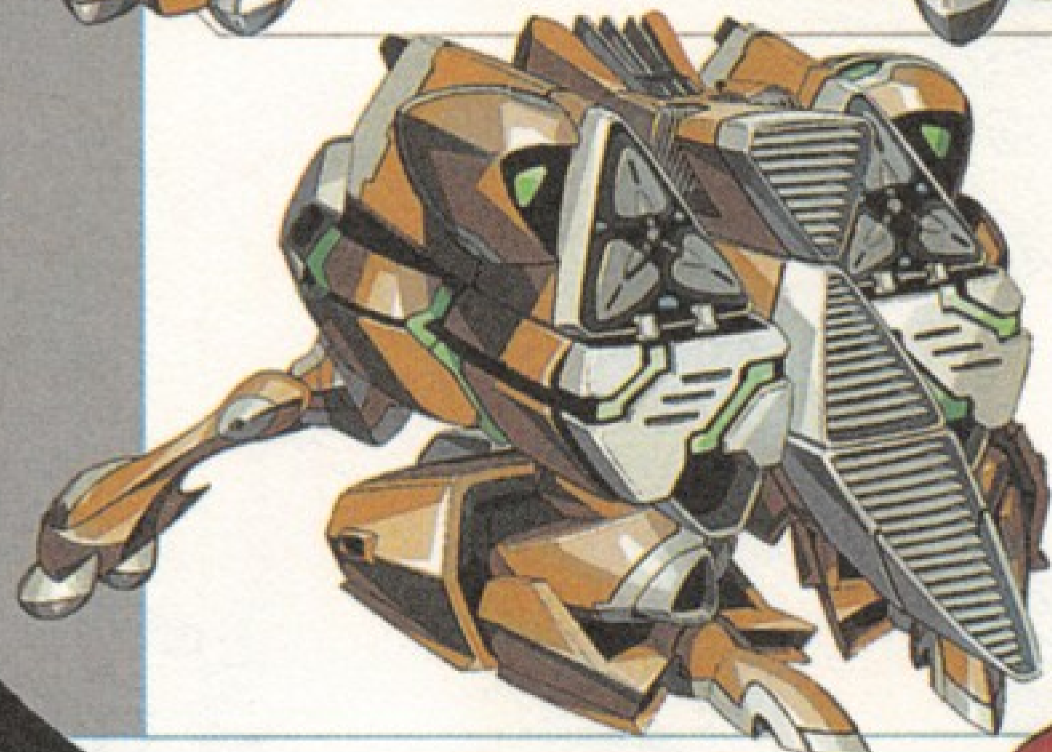


哈伽伊

全长：21.3米
重量：110.0吨
设计：杉浦俊朗

塞·巴尔玛立帝国监察军的重型机动兵器。巴尔玛战役（超级机器人大战a）中，在地球圈的实力被承认的炮击战用机[哈巴库库]的后继机。与哈巴库库]相比，机动性能和武器的射速都有了提高。

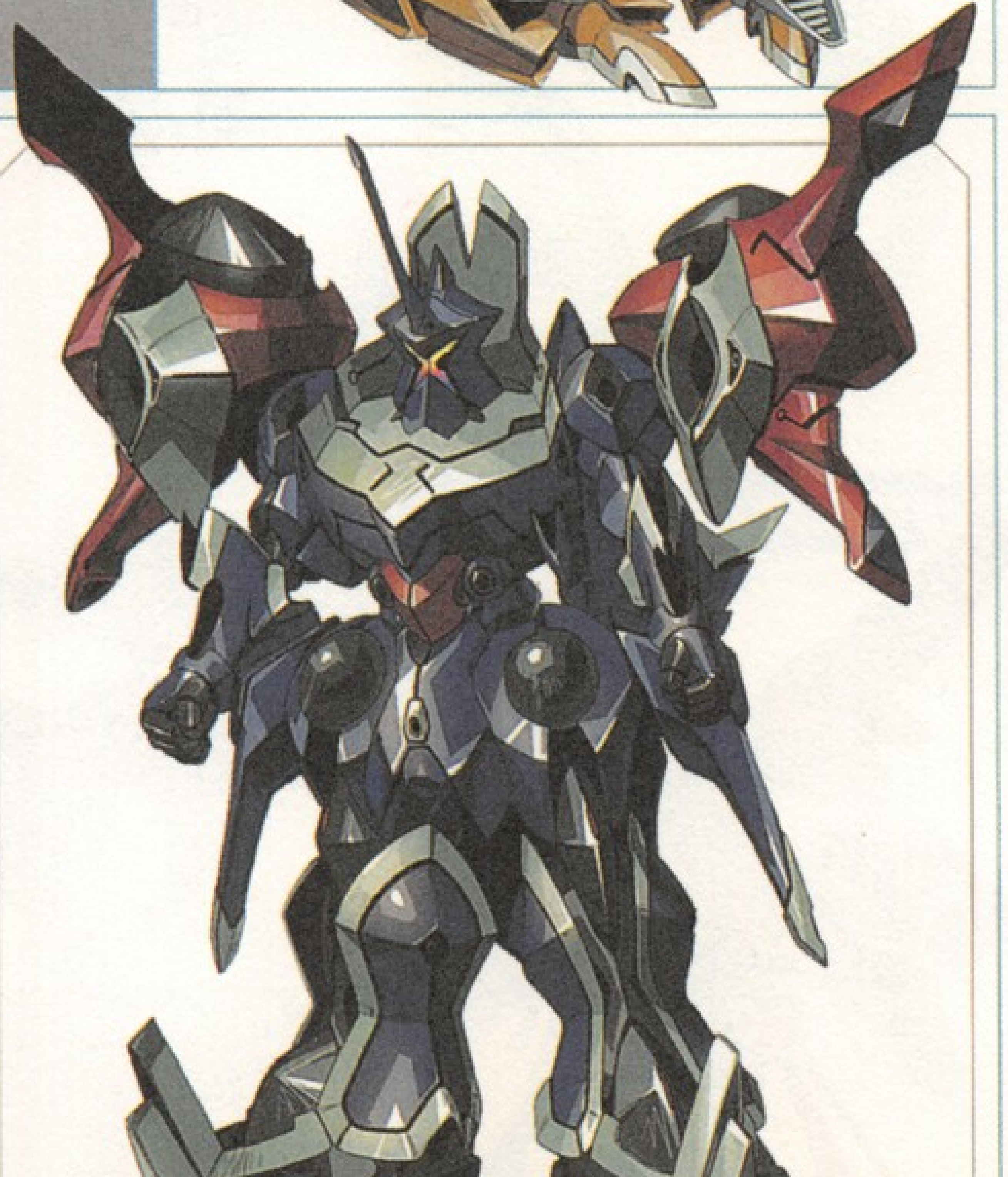




休姆艾尔

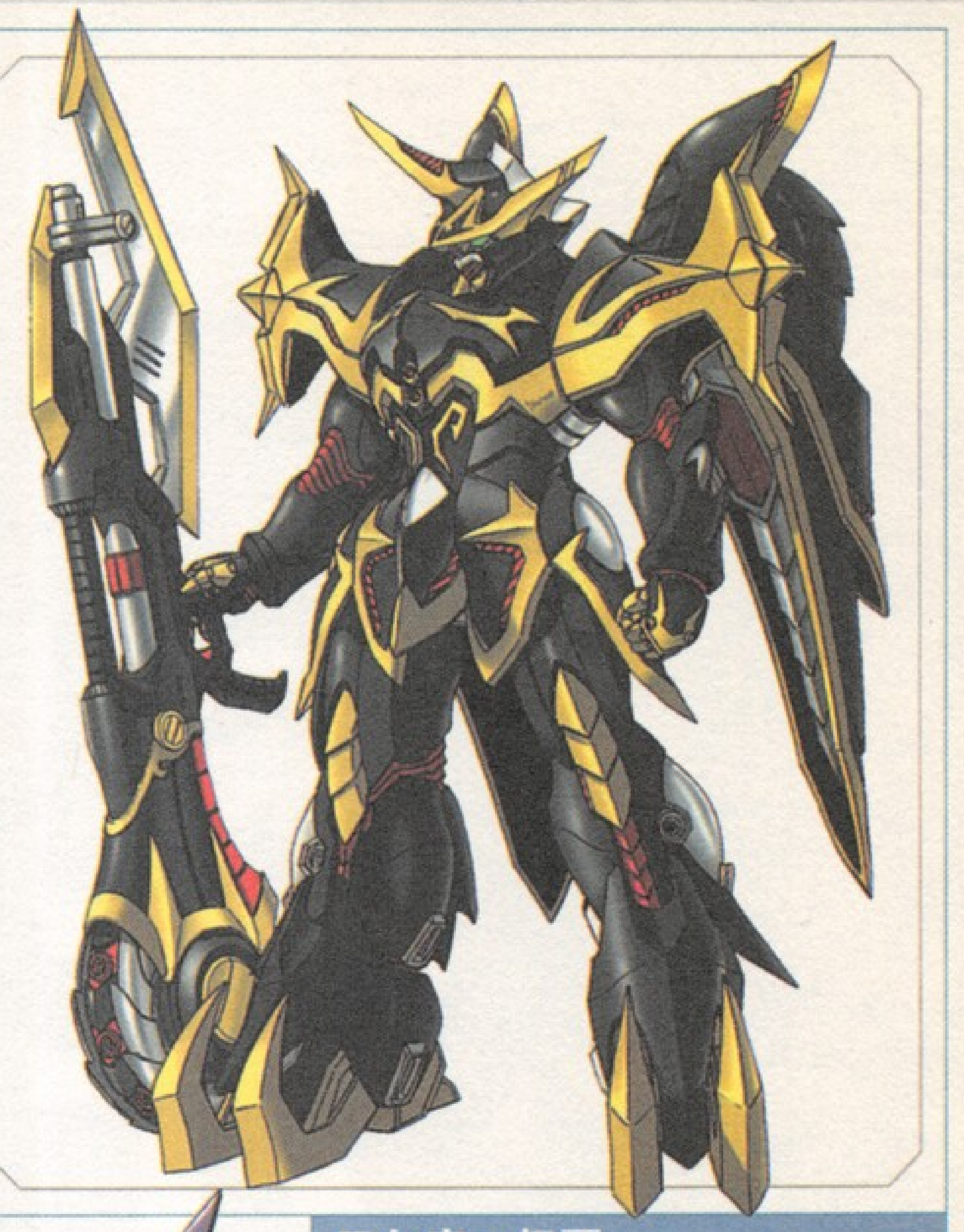
全长：25.2米
重量：70.9吨
设计：杉浦俊朗

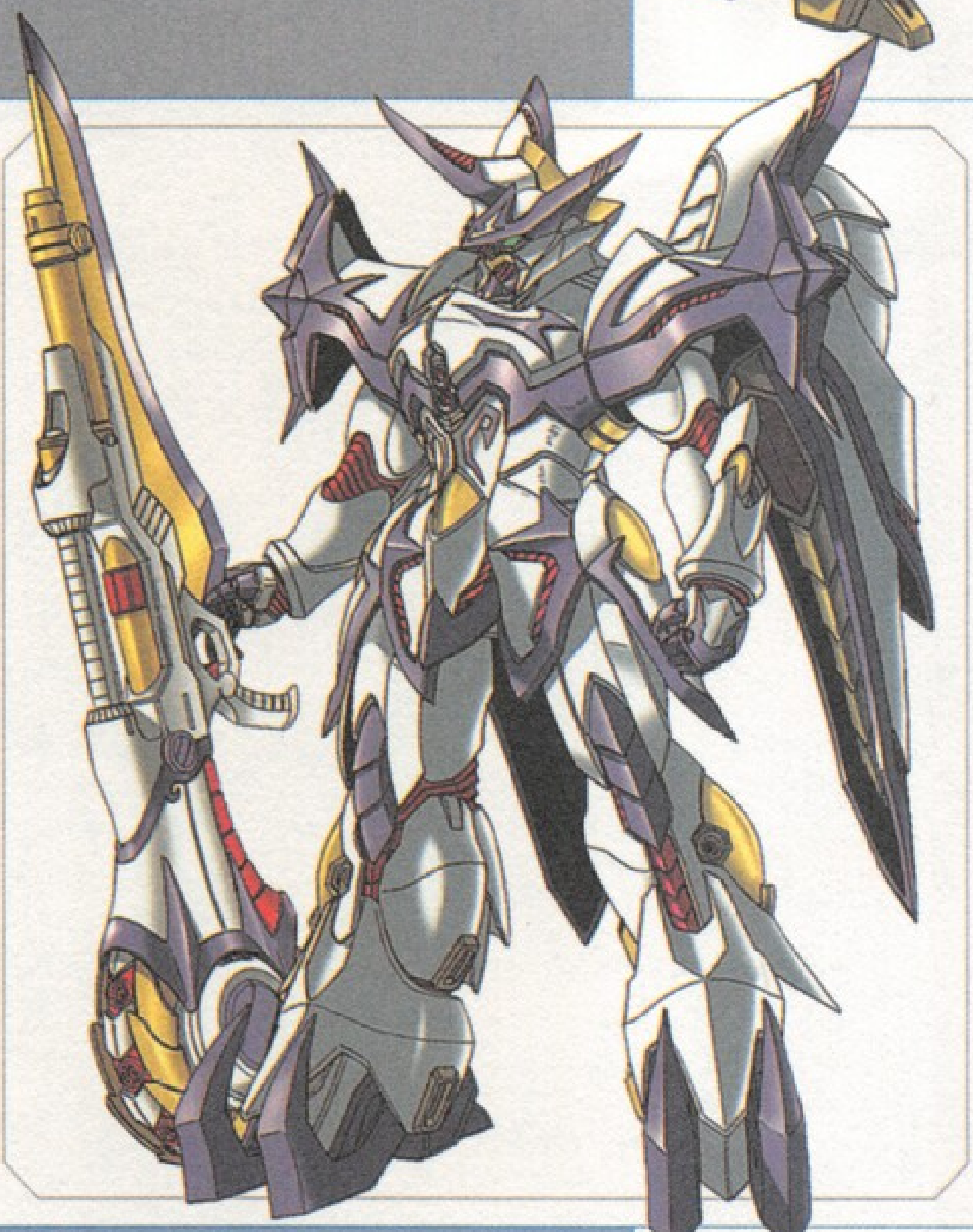
塞·巴尔玛立帝国监察军的人型机动兵器。巴尔玛战役（超级机器人大战a）中，在地球圈的实力被承认的人型机动兵器[艾泽克艾尔]的后继机。与艾泽克艾尔相比，机动性和格斗能力都得到强化。生产的数量并不多，主要配备塞·巴尔玛立帝国灵帝近卫军。

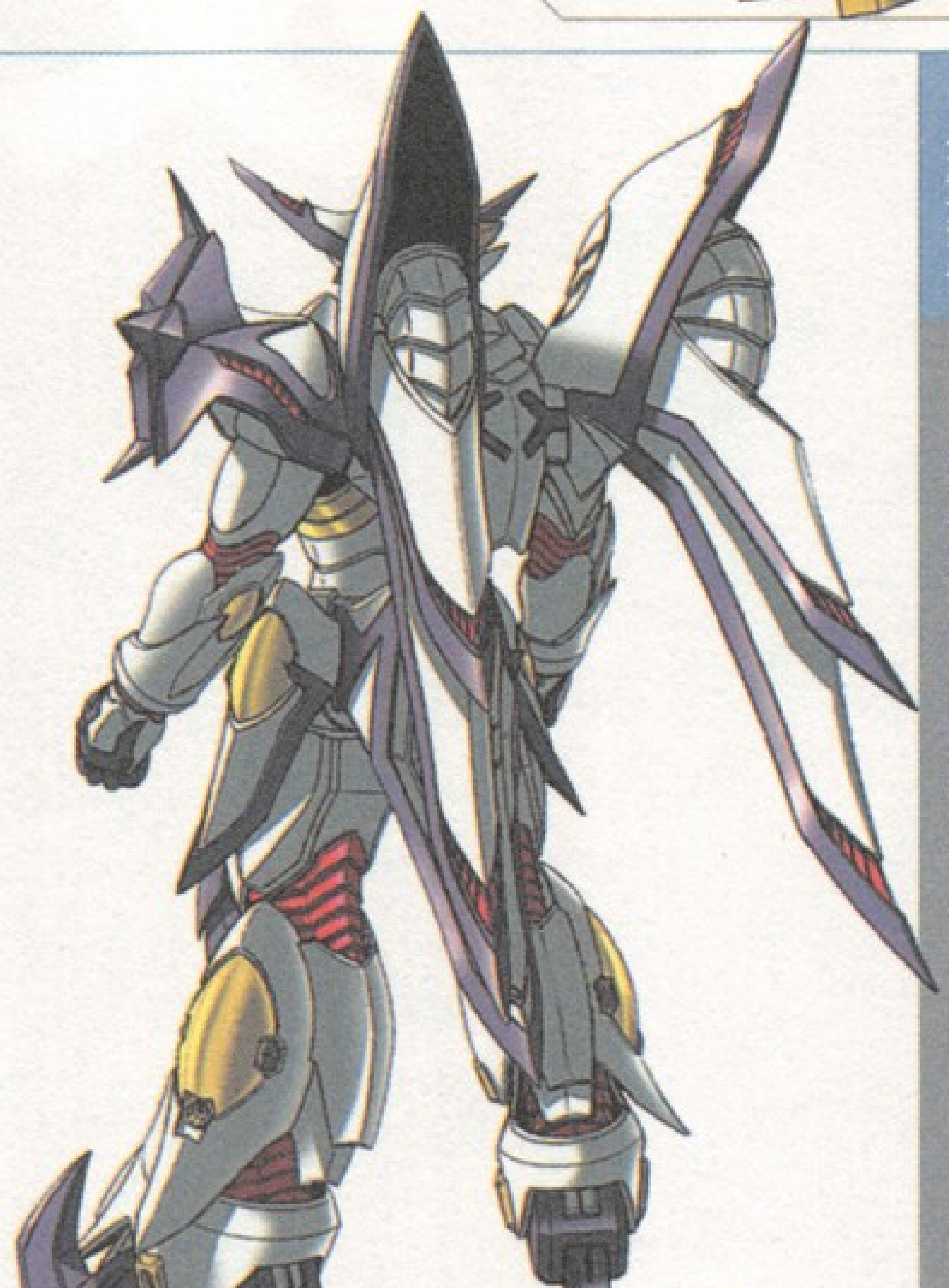


巴尔库·巴尔
全长：22.3米
重量：62.4吨
驾驶员：加利科·马克雷迪
设计：吉野修广

塞·巴尔玛立帝国监察军特种部队哥拉·哥雷姆的指挥官用人型机动兵器。巴尔玛战役（超级机器人大战a）以后，得到地球的人型机动兵器的数据，与塞·巴尔玛立帝国的技术结合开发的机体。为了适应地球圈的作战，特意使用了与地球的人型机动兵器相同的零件。此外，以单独潜入和秘密作战为目的，搭载了高性能的干扰系统。





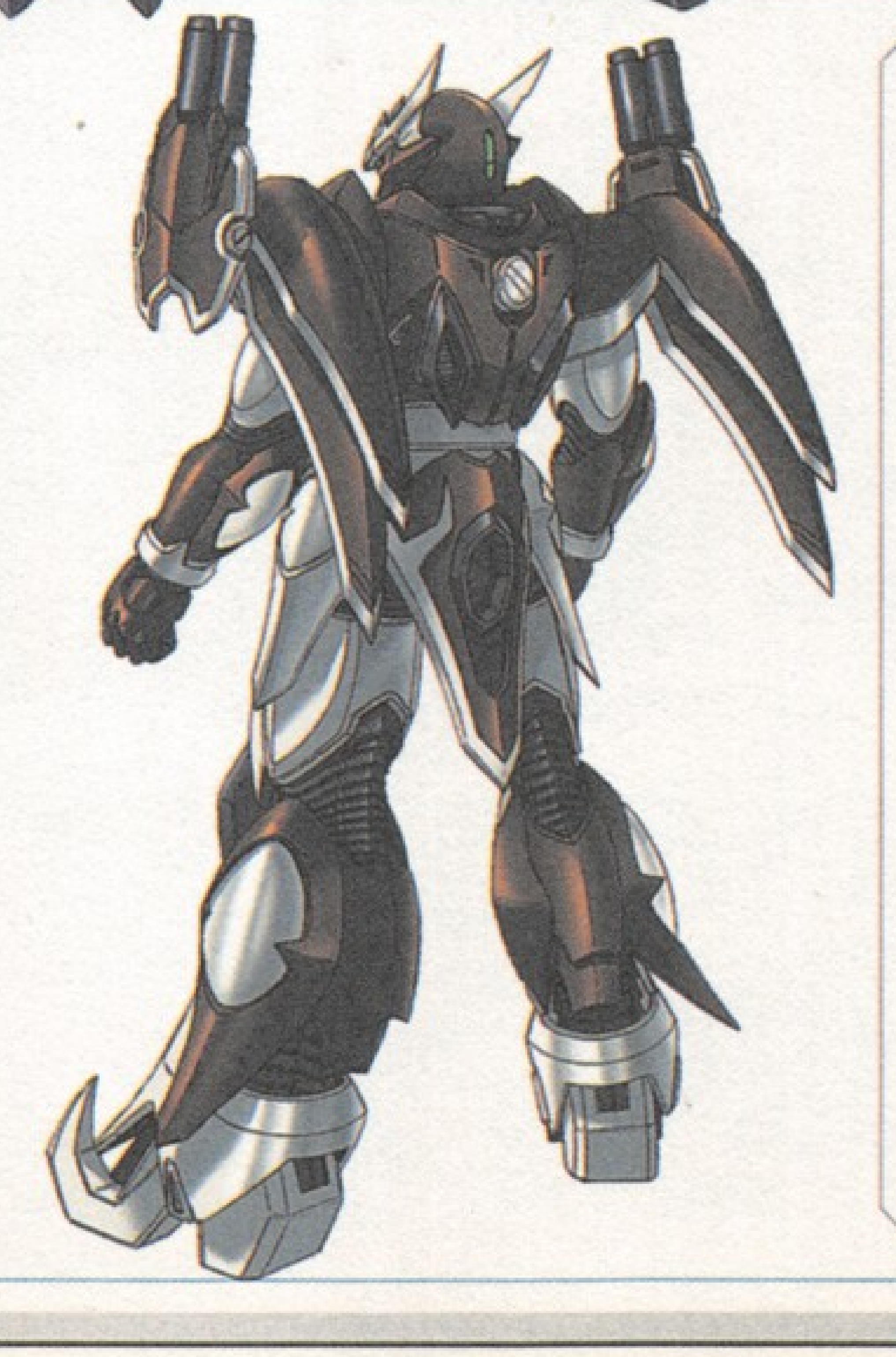


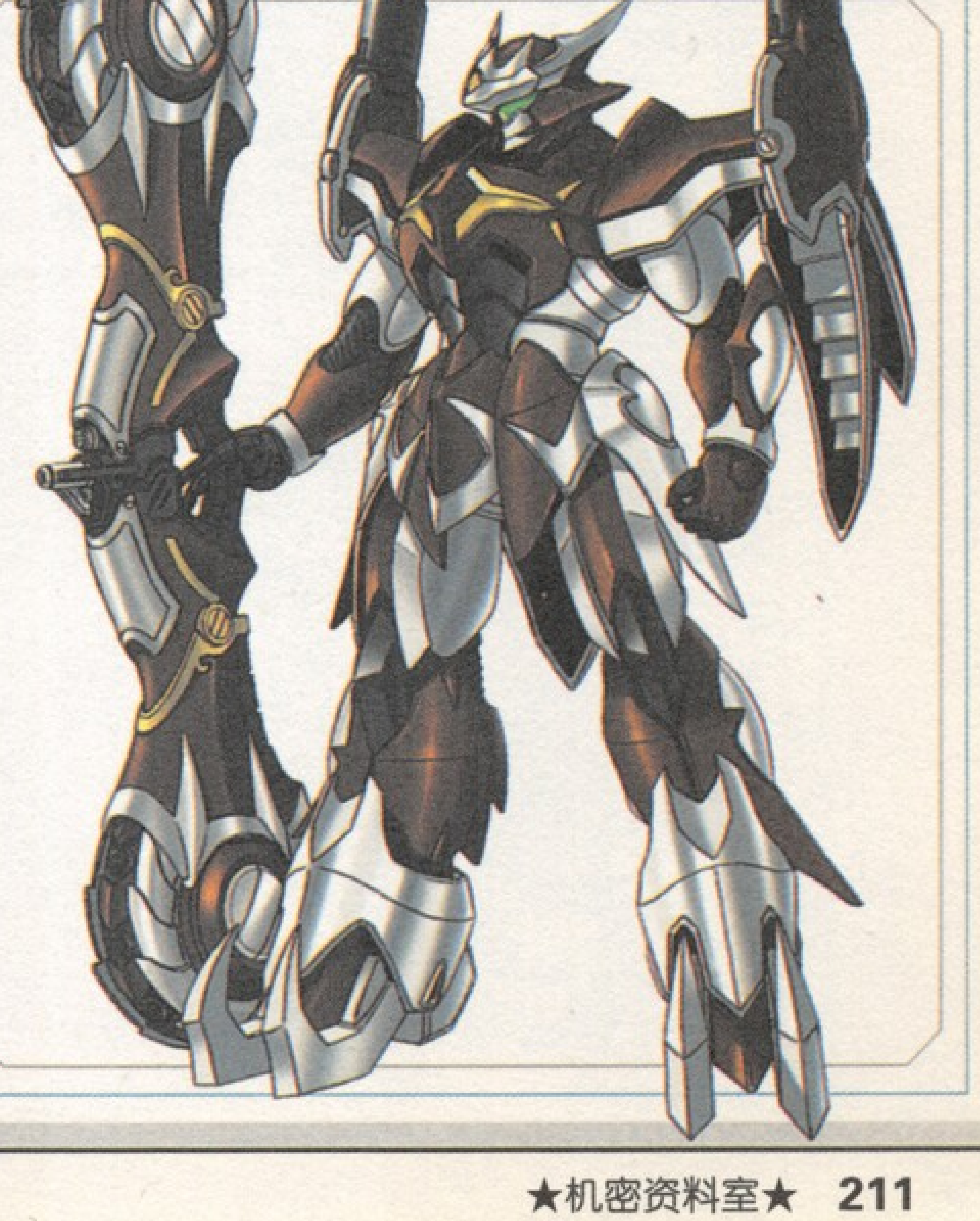
巴尔库·伊夏
全长：22.3米
重量：62.4吨
驾驶员：斯佩克多拉·马克雷迪
设计：吉野修广

塞·巴尔玛立帝国监察军特种部队哥拉·哥雷姆的指挥官用人型机动兵器。巴尔玛战役（超级机器人大战a）以后，得到地球的人型机动兵器的数据，与塞·巴尔玛立帝国的技术结合开发的机体。为了适应地球圈的作战，特意使用了与地球的人型机动兵器相同的零件。此外，以单独潜入和秘密作战为目的，搭载了高性能的干扰系统。虽然是巴尔库·巴尔的同型机，但是机体色和手持的远近两用武器“布雷德·霍伊尔·巴斯塔”（金属破坏）的形状却不同。

巴尔库·贝恩
全长：21.4米
重量：57.0吨
设计：吉野修广

塞·巴尔玛立帝国监察军特种部队哥拉·哥雷姆使用的人型机动兵器。作为巴尔库·巴尔/伊夏的量产型，被特种部队的队员使用。巴尔玛战役（超级机器人大战a）以后，得到地球的人型机动兵器的数据，与塞·巴尔玛立帝国的技术结合开发的机体。为了适应地球圈的作战，特意使用了与地球的人型机动兵器相同的零件。





超级机器人大战ORIGINAL GENERATION

【SUPER ROBOT WARS ORIGINAL GENERATION】

装甲模件

开发史

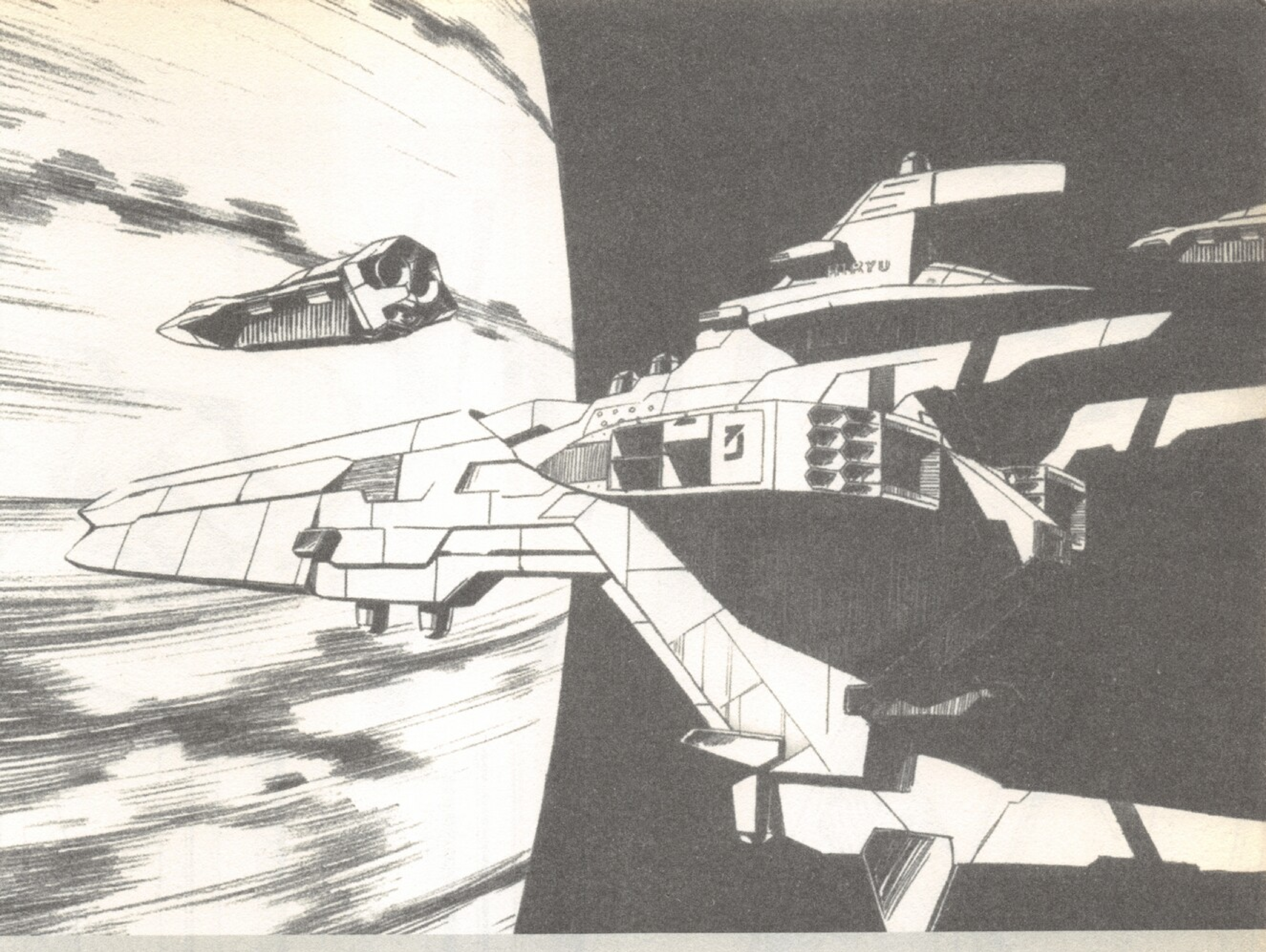
【History of ARMORED MODULE development】

这是被称为新西历的时代。
虽然人类正式进出宇宙已经过了将近两个世纪，
但人们的生活和21世纪初并没有本质上的变化。
那是因为地球上落下了两颗陨石，引起了灾难和混乱，
人类的前进脚步因而一时停止了。

新西历179年。
第三颗陨石“meteor3”落在了南太平洋的马凯萨斯群岛。
根据地球联邦政府的调查，发现这颗陨石其实是人造物体。
其中封印着人类完全未知的物质和技术。
这些“封印物”被称为“EOT”。
调查在“EOT特别番议会”严格的情报管理下进行。

而后，EOTI机关的代表人比安·叟鲁塔克博士通过研究发现了地球外生命体要入侵地球，
并示意给了地球联邦政府和地球联邦军。
由此，人形机动兵器——
通称“PasonaruToruba”的研发开始了。

新西历180年
由MAO工业社所开发的“PasonaruToruba”第1号机“亡灵”首次公开展出。



■『Trasu・Doraibu』和Hiryuu

在新西历80年代后，人类开始进行木星圈和火星圈的开发，由此，缩短惑星间飞行时间作为必要的课题被提上了台面。此后开始不断研究高效率的飞行推进装置。在新西历171年，Trasu・Rain研究所和宇宙开发公社把这个研究作为共同项目进行合作。当时任职Trasu研究所所长的比安・叟鲁塔克博士率先着手开发了划时代的宇宙航行推进装置。

比安博士下属的项目工作人员开发了分离『重力质量』和『惯性质量』的装置。并利用这种分离力开发出了高效反动推进器，把其搭载到了人类最初的载人外宇宙探查航行舰『Hiryuu』上。并把这个推进装置取名为『Trasu・Doraibu』。

但是这个推进装置并没有按照比安博士他们所预想的，100%的保有重力质量和惯性质量的分离能力。也就是说这是个未完成的作品。但是同时搭载了『Trasu・Doraibu』和传统推进器的『Hiryuu』在性能上还是大大地超越了普通的宇宙航行舰。在地球圈近宇宙的测试航行结束后，『Hiryuu』接到了调查冥王星外宇宙域的命令，和为了在小行星带附近建造木星能量定期船团中转基地『伊卡罗斯』而运送工作人员和材料的运输船队一同从地球出发。之后，和运输船队分手之后，独自向冥王星轨道进发。

新西历179年，『Hiryuu』到达了冥王星轨道，向着太阳系外宇宙空间迈出了第一步。但是，悲剧发生了……。他们遭到了地球外未知生命的机动兵器袭击，受了重创，不得已返回了地球圈。讽刺的是，以揭开外宇宙航行序幕为己任的『Hiryuu』却拉开了和异星人没有尽头的战争序幕。

■装甲模件的诞生

新西历179年，，人类通过坠落在南太平洋马凯萨斯群岛的陨石“meteor3”获得了异星人的超技术（EOT：Extar Over Technorogy）。比安成为了以EOT的分析和应用研究为目的的EOTI机关负责人。他发现封印在陨石内的一个模件拥有某种空间干涉力，可以产生阻止质量作用的力场，叫做“点阵力场”进而推测这种力场拥有从加速到保护船体等多种机能。这对『Trasu・Doraibu』来说是一个福音。因为它可以把作用在一个点上的重力质量和惯性质量合为一体并且扩大。『Trasu・Doraibu』也因此进化为小型超高效反动推进装置。

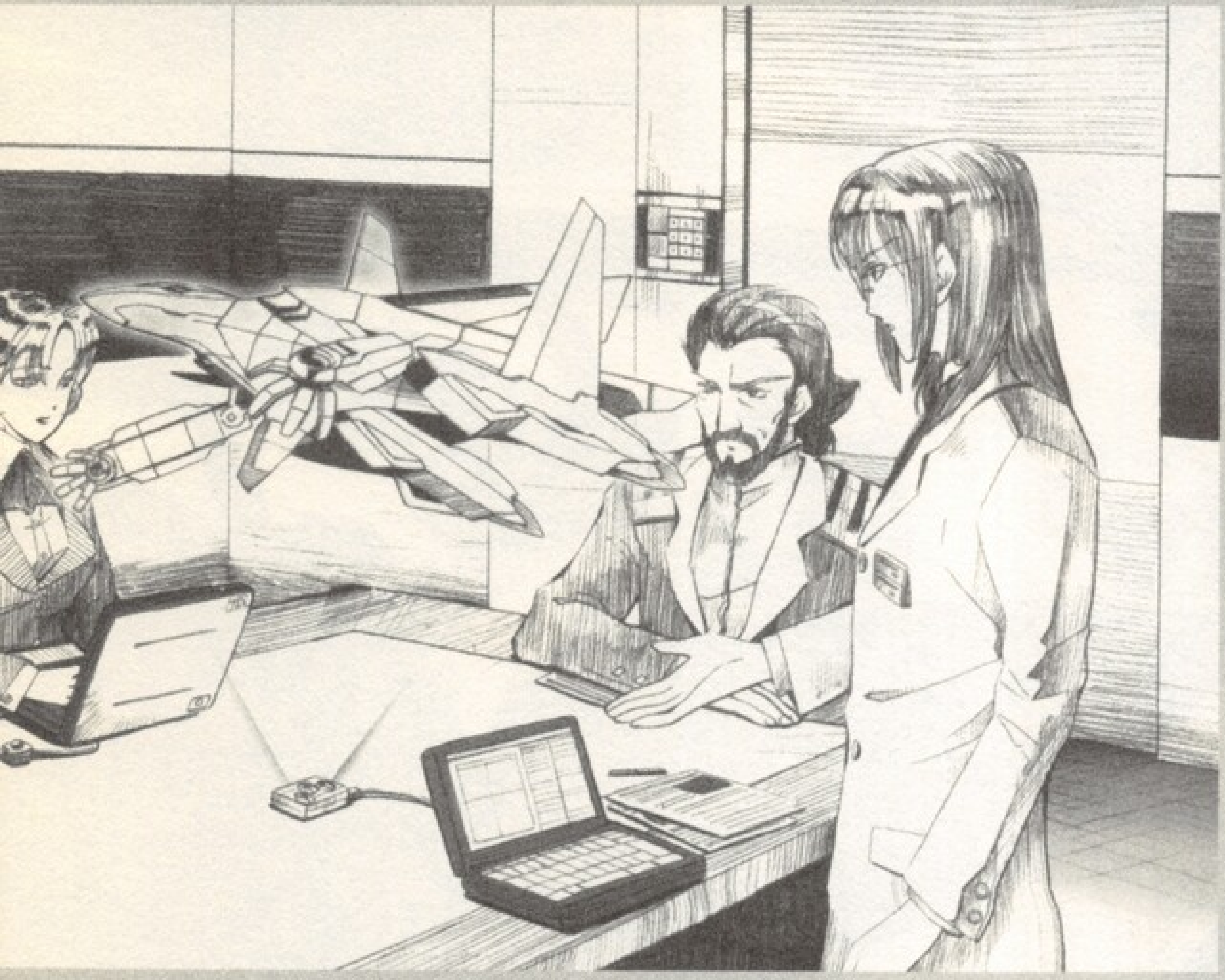
另外，一部分研究者通过研究推进器的工作数据，使得『推进燃料非依存推进机关』的大胆预测也成为了可能。这在后来成为了『D项目』的主要内容之一。

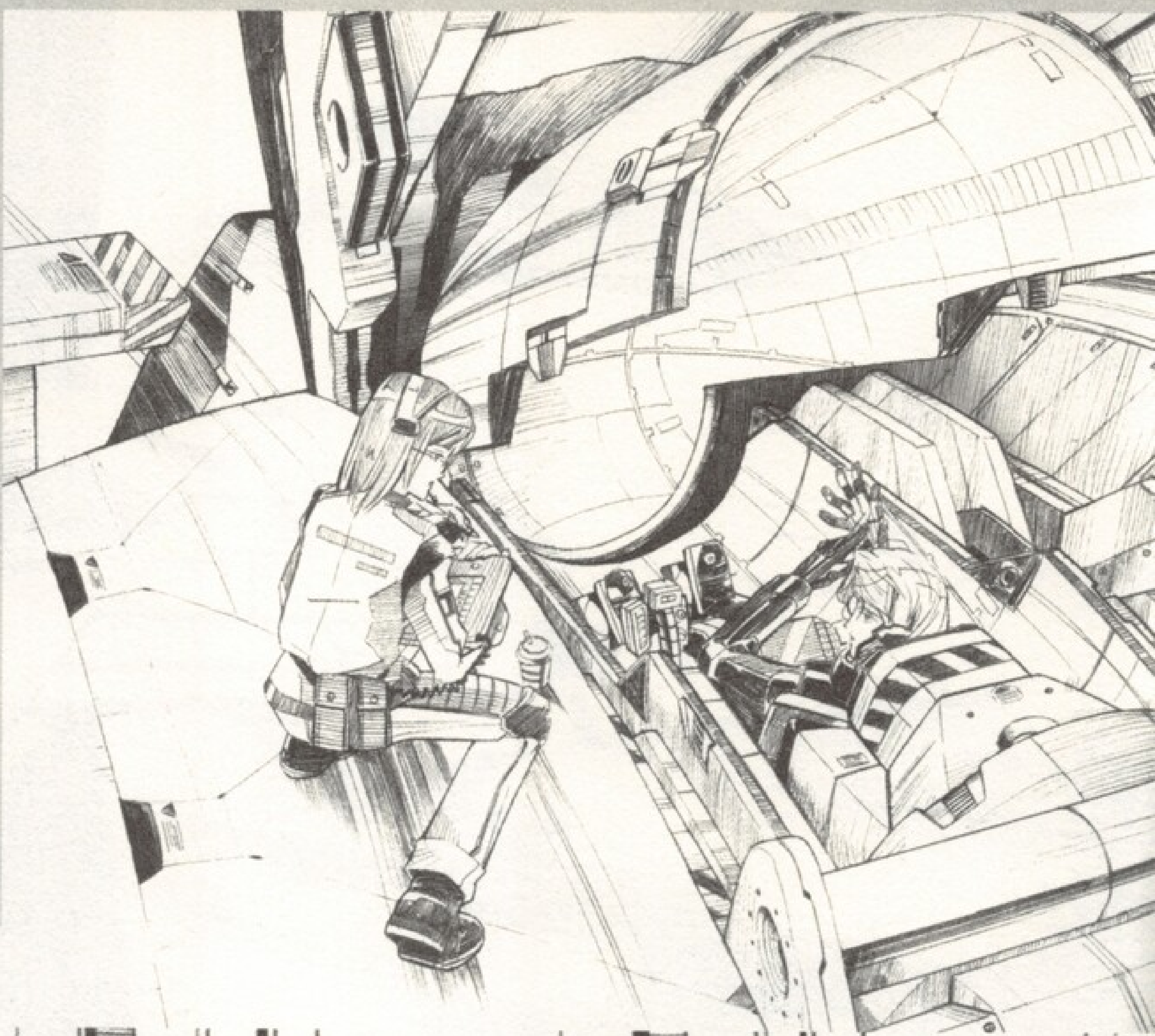
另一方面，比安通过“meteor3”发现了地球外生命体的存在，并通过推测他们向地球人类提供EOT判断出，他们极有可能在人类实现EOT的过程中用机动兵器进行侵略（在“meteor3”中还有异星人的人形机动兵器概念图）。比安把这个想法告诉了地球联邦政府。作为对抗手段，“PasonaruToruba”的研发开始了。但是比安出于某种目的，极为秘密地独自进行搭载了『Trasu・Doraibu』的新式兵器的研究，并着手开发凌驾于“PasonaruToruba”性能之上的机动兵器。

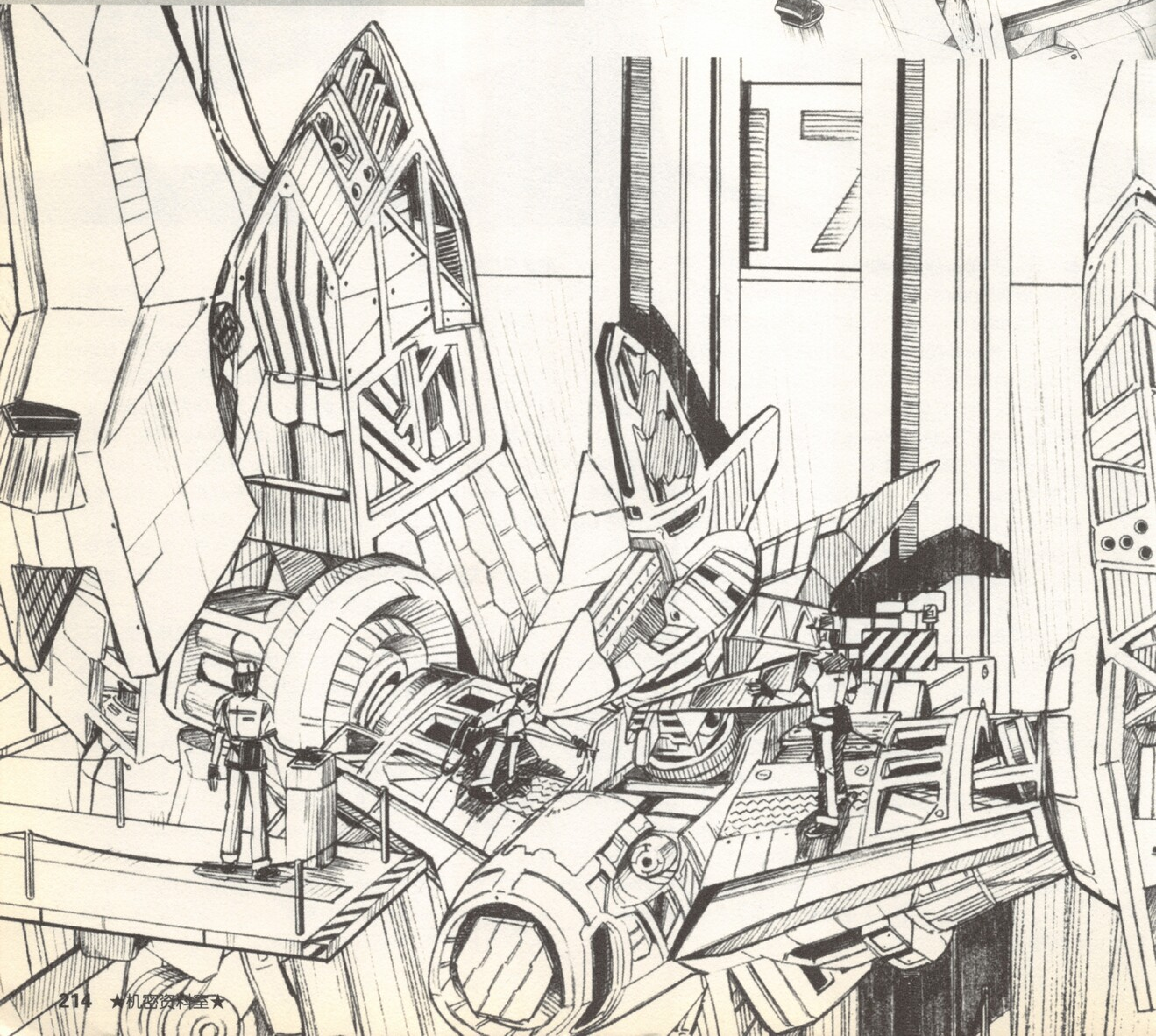
EOTI机关的年轻机器人工学天才菲里奥・布雷斯其等人也加入了“PasonaruToruba”的研发计划。他们早就对EOT感兴趣，而且和比安有关系的『伊斯鲁其重工』也为这个计划提供

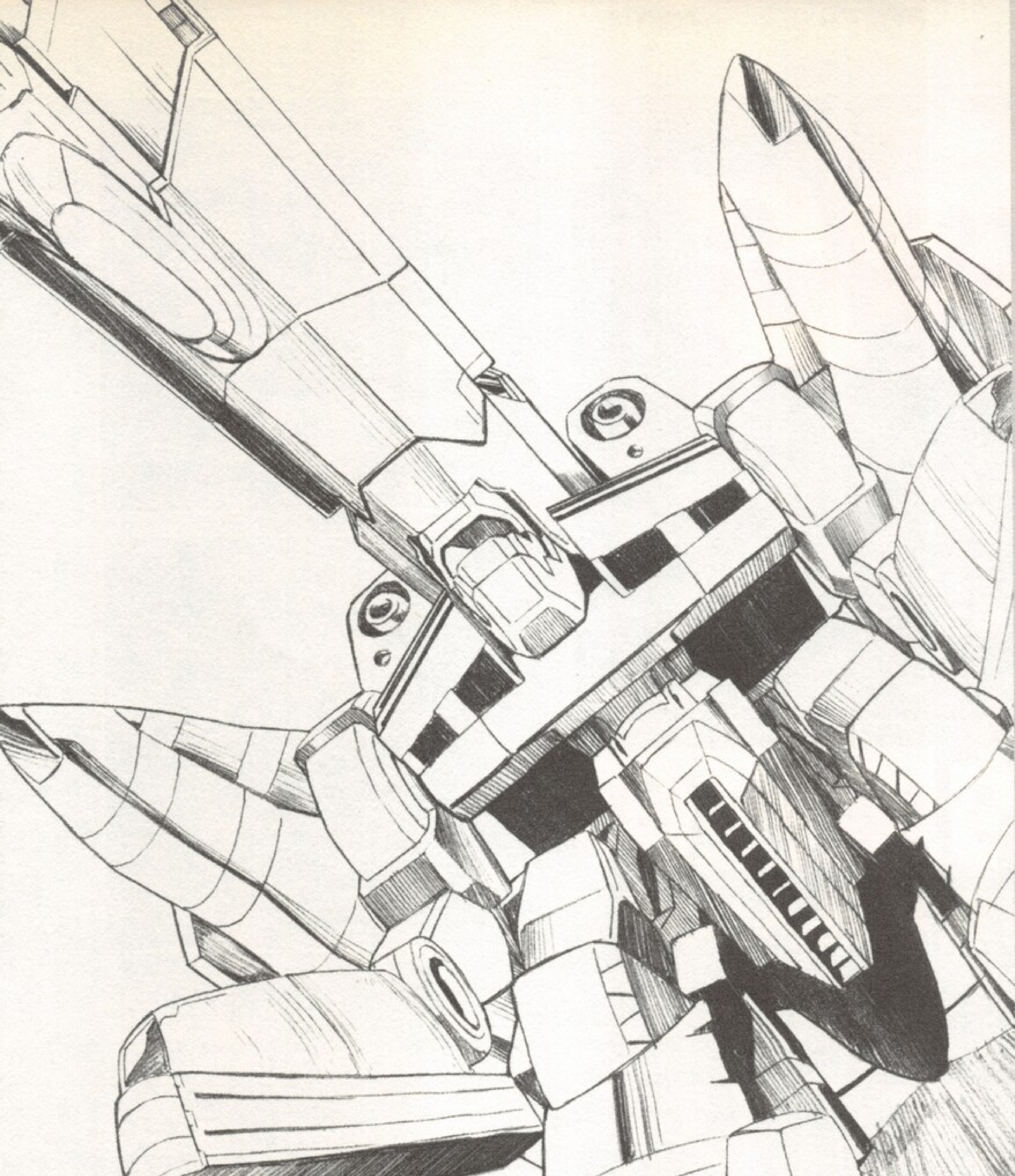
资金和器材。

项目团队有着开发泛航空战斗机YF-32的经验，把这个经验和『Trasu・Doraibu』的力学统合在一起，成功开发出半自动操控装置，被称为『LIEON』系统。在确认了这个研究的 有效性后，比安把最初的拥有四肢，作业用多用途研究机命名为『LION』。这就是后来装甲模件・『LION』系列诞生的瞬间。









■DCAM-005『BARE・LION』

『BARE・LION』是以远距离的火力支援为目的而开发的。是初期『LION』系列中唯一的单能机（单一能力）。各个部位的装甲都用“点阵力场”进行了强化，用最少的材料制造出了坚固的机体。除了必须的组件外，整个构造相对简单，整合性很高，成本方面也控制在可以量产的范围内。

此外，在携带弹药的数量上也提高了，虽然是轻型弹，但发射速度提高了，所以可以保证弹药的打击力。

但是，轻型高速弹在大气层内使用有很多的不利。发射后的弹道距离过长是一个不容忽视的问题。不过由“点阵力场”所构筑的“隐形炮外弹道”有效地缩短了发射距离，在一定程度上弥补了这个缺点。

『BARE・LION』这部机体尽可能地减轻了装备，在试作机演示的时候只装备了近接防御火力。虽然后来在双侧腕部都加装了粒子加农炮，但还是无法进行格斗战。当对方逼近的时候无法给予有效的打击。

此外，长距离支援火力还容易误伤到己方，联邦军为了『BARE・LION』的使用战术而头疼不已。

■DCMA-006『GA・LION』

『GA・LION』是以与人形机动兵器作战为前提而开发的。抗击打能力有了大幅提高，在局域战方面也很有效。是一部高泛用，高性能的机体。在DC战争初期作为指挥官用机体投入战场，与『LION』进行编队后，作为不落后于任何人的高速战场管制机而活跃。

但是在成本方面比『LION』高，所以完全是『GA・LION』的部队只有在建立DC亲卫队时才有。因此，战争末期以“指挥官机能”为中心，去掉了众多功能以降低成本才实现了量产化。

『GA・LION』利用“点阵力场”形成排斥力以及“惯性质量操控区域”，进而形成防御用的“盾”。通过装置在两肩上的力场诱导粒子向前方局部区域进行电磁诱导加热，控制加热后的金属粒子进行攻击。

开发当初局部战机能和指挥用机能是被分开来考虑的。局部战机要有卓越的防御能力，指挥机能交给母舰或是指挥管制机就行。但是通过实战来看传统的指挥管制机难堪大任。而且在一些场合指挥机需要近距离接触部队，所以需要极强的生存能力，因此二者就合为一体。

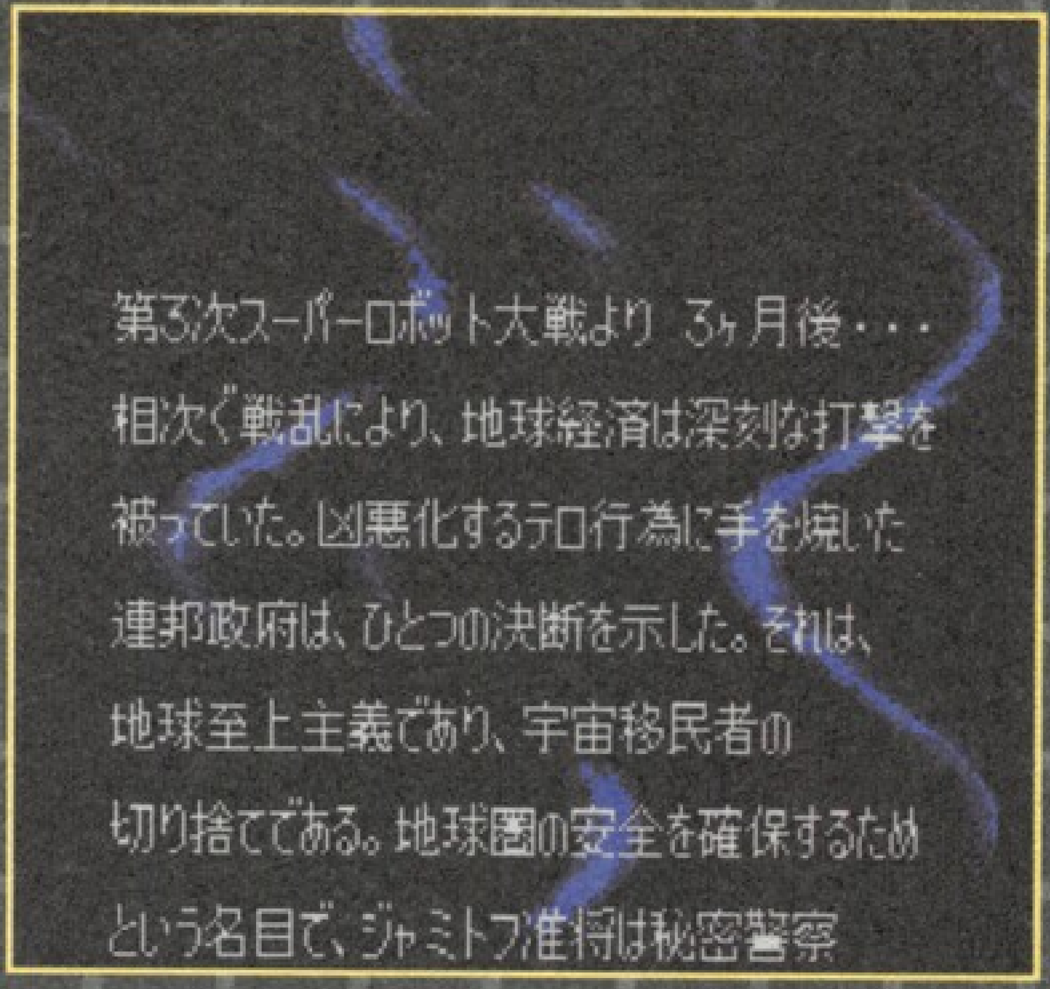
实现这个成果的就是装甲模件的构造。此前分开设计的两个机种的缺点——武装不足也做了大幅改善。此后，随着『GA・LION』向着拥有“四肢”进化，以白刃战时使用的推进器为主，增添了多种多样的武器。

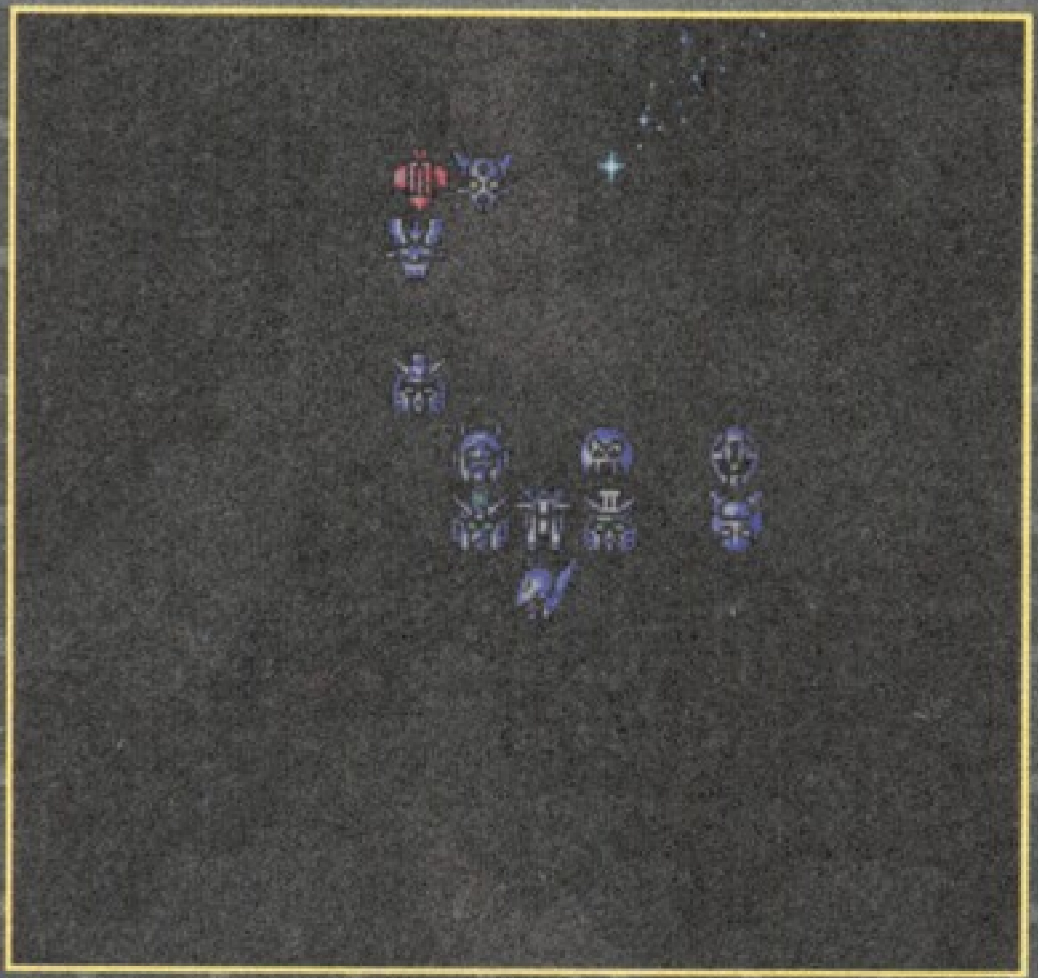
■DCAM-004『LION』

『LION』继承了伊斯鲁其重工开发的，联邦军次期主力战斗机F-32的构造，是初期量产型机动兵器。搭载了小型化的『Trasu・Doraibu』，利用重力质量，惯性质量分离能力来减轻重力质量，可以使用下方的小型喷气式发动机漂浮在空中，并用小面积的主翼进行飞行。机体下方设计了可以进行地形跟踪的多用途推进器，地面战也毫无问题。但是在近接战方面有所欠缺，特别是格斗战。

在DC战争初期，以『LION』战斗数据以及搭载『Trasu・Doraibu』的使用情况为基础，在后继机种上实现了“力场实用化”以及“装甲强化”。此外，除了武器强化的F型，机动性强化的V型，还有以局部战为主的特化机种（以陆地战为主的L型，通称『RANDO・ LION』）

□/幻水星云・特攻队 正树





终战前的里程碑

怀旧《第 4 次超级机器人大战》

简单回顾

任何一款游戏，都有着辉煌的过去（或者是另一个［或N个］辉煌）。而我们说，历史是让人怀念的。有着一段辉煌历史的过去，那是可以拿来标榜的。至于能不能用来炫耀，那就是另一回事儿了。厦门大学易中天教授就说过这样的一句话：“历史是可以拿来酿酒的。”而这酒，可以是那段历史本身，也可以是由那段历史所延伸出来的产物。如：中国的西汉末与三国时期的史《三国志》，小说《三国演义》、游戏《三国志》、《真・三国无双》等等，这些都是酒，其中也不乏很多坛好酒的存在。那么现在我们要讲的或者说是要回顾的那段历史是什么呢？我们要去回味的那坛酒是什么呢？——SFC作品《第4次超级机器人大战》。

啊！也许有人会说了。这，这游戏也就出了才10来年吧，怎么能挂得上“历史”的勾？那么先来说明一下我的这个“历史”的观念：首先，这款游戏是在1995年3月17日发售的，时间是在上个世纪（20世纪）末。咱们现在是21世纪，一个世纪前的东西,是不是历史？不用说：是。其次，从《超级机器人大战》到《超级机器人大战F完结篇》，整个系列的故事发生期是DC（ディバイン・クルセイダ-ズ）为起源的Guest（ゲスト）篇。现在的机战（超级机器人大战简称）的总线剧情是α的帝国监察军结束。这也是机战上的历史。虽然，现在的《机战OG》原创世纪的剧本设计与这（Guest篇）差不多，但其实还是有些区别的。所以，这个“历史”的问题是成立的。第三，Guest系列作品其实基本上是由WINKY SOFT制作的，而现在WINKY SOFT也已经和BANPRESTO脱离合作关系很久了，现在的机战是由BANPRESTO本社的SR制作推进室主要开发并制作的。这也是历史。

历史设定

谈完历史问题，那么，我们就从废话正式进入到正题吧：《第4次超级机器人大战》的怀旧与评价。为了能够更好地去回顾《第4次》，也为了帮助很多不是老机战玩家能够更好地了解这一作，我们还是先来回顾一下游戏的故事设定吧：

在第3次超级机器人大战终结之后的3个月……在连续不断的战乱之后，地球经济受到了深刻地打击。在面对棘手的凶恶的恐怖活动的联邦政府，做出了一个决议。那就是地球至高主义，将宇宙移民完全丢弃。以为了确保地球圈的安全为借口，加米托夫（ジャミトフ）准将组织了一支可以说是秘密警察的特殊组织——“提坦斯（ティタ-ンズ）”，以镇压恐怖活动与游击队等的LIC（LOW INTENSICY CONFLICT，低激烈化斗争）为功绩，升格为中将，牢牢地站稳了在联邦军中的地位。以原DC成员组成的提坦斯代替了朗德・贝尔（ロンド＝ベル），在联邦军中占据了重要的地位。

与此同时，联邦军独立外部部队朗德・贝尔，因为“拉・基亚斯事件（ラ・ギアス事件，《超级机器人大战EX》）”而有近一个月的长时间离开职责区为理由，其权利被剥夺，同时缩小了其规模。由于高云（コ-ウェン）中将的支持，才总算躲过了被解散的危险，但朗德・贝尔已经没有了以前那样的战力存留。另外，在地球联邦对宇宙监视的已经过去的一事，DC残党的哈曼（ハマ-ン），以多兹鲁・扎比（ドズル＝ザビ）的遗孤米内芭（ミネバ)为旗帜，在采用资源用的小行星——阿克西斯（アクシズ）上，正在有条不紊地准备着新DC（ノイエDC）的结成准备。与以前的DC不同，以经济救济被彻底独裁化的地球圈为旗帜，得到了对联邦政策不满的宇宙移民们的帮助，已经有着相近于以前的DC力量了。

说到已经夺取宇宙的活动力的新DC的话，DC也已经在短时间内惊人地复兴了。在这背后，其实有着新代理总帅董・扎萨（ドン・ザウサ-）与克罗丝（コロス）的影子。以火星作为基地的董・扎萨凭借着惊异的新技术与丰富的资金，再次将DC复兴为以强大为目标的组织。这就是DC的第三次复活。

另一方面，被联邦驱逐而离开的克瓦特罗・巴吉纳大尉（クワトロ＝バジ-ナ）在第一殖民卫星・隆德尼恩（サイド1　ロンデニオン），由于在神秘人的经济援助下，结成反地球联邦组织"奥古（エゥ-ゴ）"，并以此处为据点，对联邦政府公然举起反旗。

在内梅亨士官学校（ナイメ-ヘン士官学校）毕业的主人公，如愿以偿地被配属到朗德・贝尔队。成为了由他（或她）父亲开发的新型机——盖修班斯特（ゲシュペンスト，一译：亡灵，或幽灵）的测试机师。但是，现在的朗德・贝尔已经是被折断翅膀的鸟了……

在游戏的第一话（PS版的第二话）一开始，我们也就能感觉得到，这只断翼之鸟（片羽の妖精(脚注1)？）的战力确实挺弱的——虽然有阿姆罗之类的，但是朗德・贝尔的标志性人物——布莱德不在。呃，布莱德的CV铃置洋孝，又是一个历史性的人物——去世了，恐怕以后家用机再要有这几位人物，不是以前的录音，那只能找替身了。回到原话上来。游戏的故事设计上说实话，还是很不错的。怎么说也是现在机战系列中，"系列剧"最长的倒数第二部呐。在这之后的《超级机器人大战F完结篇》的主线剧情也是根据"第4次"故事剧情设计上进行修改而来。到现在为止综合起来最成熟的也就是"F完结篇"了，最成熟的都去套用其前一作的剧情，就这一点来看，"第4次"的剧情也是最佳的吧？

系统发展

谈完剧情，咱们再来说说游戏的系统方面。不知道还有多少人还记得在《第3次》、《EX》（都是SFC版的）或者之前的战斗反击方式的系统么？至于新玩家那肯定是不知道的。我也不卖关子了，以前的战斗反击方式的系统，也就只有一个显示确认界面。从《第3次》开始有一个地图上的菜单"反击命令"（《第2次》还是没有的啊，那时可以一般说来，看到反击方的命中率是0%，那一定能灭掉了）里面有（大致意思了）：效率地反击（能打到就打，打不到或者等级过高的，就是回避或防御）；自机HP为0的可能性以外时反击，或者为防御或回避；不进行反击，只防御或回避。这样三种，在《第4次》里，其实是在反击命令中加了一个"手动设置（マニュアル）"。在这里顺便带一句，反击命令这个，在之后的机战中取消了，统统以手动设置来替代了。现在的玩家可能觉得这个是没有什么稀奇的吧，可是要退回10年前，不能手动改武器，不能自己设置回避、防御。玩久了之后，你肯定玩疯了去。你别想用个低伤害力的武器打他不死，完了把敌人扔一块了，一个幸运，一个努力，完了一个MAP兵器，满地捡金子？别想，不可能的事儿。电脑的AI反击设定是以击落对方为先着（通常情况下），自然也还会使用当前能使用武器中，伤害力最高的（没多少HP的是会换成比较低的）。在后期，一般能用最强武器，不通过补给就轰BOSS级的，那是天方夜谭。除非别上去，但完了你没有"战意"（现在叫气力），最强武器想使？气合去吧……这是《第4次》的一个大改进。在其后的PS版《F完结篇》时，这个手动反击系统已经基本完成最终形态。之后的机战也再没有跑出过这种方式。这源头，就是《第4次》。

另外一方面，第一次出现原创主人公的，也是《第4次》。或许在这里，有人会说《EX》不也是有主人公么？安藤正树、琉妮、白河愁这三人不也是原创的么？请别忘了，这三人，在以前的作品中出现过，《EX》原本是以一种外传的形式出现，主要介绍魔装机世界的。和PT这种在现在的机战中也是主流的主人公机类是不同的。何况，当时的主人公的定义是：可以自己设定人物头像（人物性别其实也一起设了），人物的生日、血型，人物的性格（有4种可以选择：认真、和善的热血汉［まじめでやさしい热血汉］；虽然是理论家但喜欢异性［理论家だけど异性好き］；有点怪的性格［ちょっとヘンな性格］；酷而虚无主义［ク-ルでニヒル］），和人物类型（超级系或真实系）。估计看到那4种性格，且虽然不没玩过《第4次》，但看过《F》、《α》的就会觉得有些眼熟了吧？不错，主人公系统，应该说最能引人入胜的版本，就是在这几作里面，而它的起源之处，又是从《第4次》开始的。唉，这种系统为什么说是最能引人入胜呢？我们可以对照现在我们比较新的机战中的主人公系统来想。首先还是来说性格方面，４种性格，基本上已经将所有的人物性格归纳了，也就是说，怎么着，玩家也能找到最自己性格最接近的一种。从《F》开始，又分别加入了男女各四种配音（F中可都是名角儿啊，男的有关俊彦，女的有宫村优子等），那是一种什么样的听觉享受？而选定性格之后，游戏会自动分配一个性格相符的头像，在《第4次》虽然一共男女只有8个头像,但到了《F》时，就多了(一共32个）。到了《α》时4种性格，也至少可以有两种头像可选。头像是什么？不是自己在游戏中的分身的体现么？之后，我们还能填入自己的生日、血型、名字（α时终于可以用汉字了）。最后再选择是超级系还是真实系,那就基本把自己在游戏中的分身建立完毕了。

不过，你要是懒，也可以使用原来的设定与名字，或者让游戏自动生成一个不同类型的人物。比如昵称为イルム等人，就是一个熟面孔吧？这家伙可是老人了，《第4次》中就已经出现的老主人公,能不老么？再废话到现在的机战的主人公，那就完全是为了游戏的前进而选择的主人公。是不是有这种味道？并且，人物的性格是游戏中特定的性格，不在是我们现在可以去怀旧了的那种完全可以作为分身进行的那些曾经的伙伴了……怎么想，像笔者这样的老机战玩家，总觉得原来的这种方式更能贴近玩家一些。各位可以想嘛，游戏人物的性格是自己选的，头像也是自己选的（现在是选了性格，也就定了头像，定了头像，还定了发展路线……）。玩排列组合的话，主人公就能组合出好几个呢，虽然游戏发展剧情是固定的……

对于有一个系统，虽说不是《第4次》的独创，但是，《第4次》作为那一系列的一个承上启下的这么一种特殊地位的作品，游戏中的很多方面也都影响到了其正统下一代作品《F》、《F完结篇》。那么，这个系统是什么呢？二次行动——W，说起这个W的字体啊，还要真说起来，在前段时间BANPRESTO发表的NDS新作《超级机器人大战W》的"W"的字体，与这几作有二动的作品中的一个标记——"W"的字体还真是一个样。说到这个"W"啊，当时的机战最流行的还是《F》和《F完结篇》。在人物能力的窗口中，有一个暗淡的"W"或一个亮着的"W"。当时就有一些是机战的初学者（当然，现在这些玩家应该也能叫做机战老手了），在一些论坛上问。这个"W"是什么意思。资深的机战老玩家们当然也就解释了（那时可没现在动不动说指

人家是什么小白不小白的……真怀念那种网络世界），这个是二动是否觉醒的标志，反应在达到200时（《F》系列），这个“W”就会亮，机师就能够在一次行动之后，可以再次行动。这就是当时十分受欢迎的“二次行动”的系统，这个系统应该也是说在《第4次》进入成熟期。对于一些新兴的机战玩家，可能不太明白这个“二次行动”是什么实际意义。应该有人看到过有这么一个特殊能力吧““再动”（在《超级机器人大战MX》、《第3次超级机器人大战α～飞向幻灭的银河》中的最终BOSS都有这个特殊能力。我们说的“二动”与这个“再动”其实就是一回事儿。在第一次移动或攻击之后，再可以再次移动或攻击。要知道,在拿当时最大的机战地图来说，有二动的，加上强化装置“ハロ（原来不叫这个名字，我这里只是用了现在的基本同等作用的装置名）”，还要加个“加速”，至少要在第三回合左右才能与敌方交上火。现在的机战地图实在是小气得很，快一点的两回合就能交上火，除非有减低移动速度的地形存在才会慢些。比如《超级机器人大战F》的超级系的最后一话《ハマ-ンの影》，这一话是柯特罗（夏亚）出现，百式机，但是还没习得二动，且离习得二动时要远着呢。主人公这边如果注重练级的，能有一至两个真实系的达到40级的，在这里就有二动和一动的十分明显的差距出现了（如果用了金手指，金最大，战后升级之类的那就更加没明显了）。主要几个人物在冲到快到哈曼的卡碧尼攻击范围左右的位置时，夏亚还在上面慢慢地向下爬呢。再如，《F完结篇》的《アクシズの攻防》，在地图底端的佯动部队，就有一个超级系的断空我，如果玩家是真实系，那么看吧，断空我只能在后面慢慢地爬（不过它移动速度本来也就慢……），基本在与阿克西斯上的新DC兵交上战，且地图上面本队到达时，断空我还没到呢,如果忍有二动习得，那情况就两样了。至于《第4次》中，也有需要这种的情况，在最后的阻止多个殖民星撞向地图就是。而这就是我们说的最值得纪念的二动系统。另外顺带一句，二动系统辉煌之时，是机战中的真实系最能得意的时代。

另外，不知道有没有人是否还用过“カラオケ(卡拉OK)”这个系统？这个系统不过现在也没了。估计对于我们中国大多数游戏玩家，这个系统恐怕确实是没有什么。能看懂那歌词，知道怎么念的不多。但是如果懂日文，又喜欢机战中使用的一些老歌的话，那这个系统其实还是比较有趣的吧？话说回来，确实在卡拉OK里面收录的歌曲，基本上都是老歌，在当时就是这样。不过，话也说回来吧，一般喜欢玩游戏的，也一般对游戏中使用的歌曲也是喜欢的。我们现在比如说听到游戏里有放《机动战士高达SEED》的主题曲重编曲的BGM时，会点词儿的，也会跟着那节奏和声而起吧？在12年前，也是这样。因此，当时的制作公司WINKY SOFT加入了一个专用给玩家一展歌喉用的这个“卡拉OK”系统。因此，玩家可以“正大光明”地，借用游戏的这个功能，一起来个：“ガン　ガン　ガン　ガン｜若い命が　真っ赤に燃えて｜ゲッタ-スパ-ク空高く　见たか合体　ゲッタ-ロボだ”。怎么样？这还是很热血的吧，和朋友一起唱，还能增加感情吧？总的说来吧，这个系统还是有一定的可亲度的。不过，可惜，这系统现在没了，完全不在了。至少，我和我的朋友还是很喜欢这个系统的。顺便带一句，OPTION选项中的图鉴之类的，也是从这一代正式出现的。

再制的进步

不过应该说《第4次》最具有为现在的机战的发展有着里程碑似的贡献的，应该还是PS复刻版《第4次超级机器人大战S》，说到这里，应该有很多人就能猜得出来，我想要说的是什么了吧。对。语音系统。因为CD-ROM有着650MB以上的存储空间，比SFC的以位为计量存放的区域大得多了。虽然《第4次S》只用了381MB的空间……语音文件部分占了102M，GC动画占用了223MB（为嘛不是233呢｜｜｜）。《第4次S》是机战系列中第一款加入语音的作品，虽然不是全人物语音，并且在处理方面因为是要与SFC版移植过来后的程序相接轨。所以有些地方你要用现在的眼光去看它，那就有点显窘了，上不了台面。何况2D的战斗动画的演示也没有之后的《F》那样成熟么。有过《F》、《α》经历的玩家应该对于一个细节上的东西应该有所注意吧？在简单战斗动画演示的中后期作品，基本上看不到战斗动画中，比如盖塔的战斧已经飞过去了，但这边台词还没喊完，还在等着神谷明的“トマホウウウク・ブウウウメラン”的结束呢。这是当时制作者没有仔细考虑到的地方。不过，在这之后的《F》才基本完全消除了这一现象。到现在的有着那华丽战斗动画的那些版本，就已经运用得十分地成熟了。

《第4次S》也是第一款运用CG动画的机战作品，在上文中，

我们已经介绍了，游戏的CG动画STR格式文件占用了223MB的光盘空间，一共有13个动画。并且在游戏的BANPRESTO的显示中也应用了CG，这点有些让人觉得有些寒蝉。因为在SFC版时，这个是即时演算的。在之后的作品中，也是直接即时演算的。这个觉得是一个搞不太明白的东西。但是，这点问题在电视上（特别是当时的隔行扫描的）一般不会觉得这有什么问题的样子吧。毕竟，玩家的第一要求是能正常游戏就可以了。到是说回来，那时候的3D式的CG动画，用现在的眼光去看确实不是很怎么样。有点现在的PS3版的《机动战士高达　锁定目标》中描绘的场景那种味道，但至少,那时的3D建模和场景才算是配套。多边形的数量少，场景上的凹凸表现也少，更没什么花啊、草啊、树啊什么的。云也是以类似像一张背景图一样，不是可活动的对象的设计。机器人的动作要是用现在的高标准去说的话，那就是比较僵硬，从这儿起到那儿停，初中就学过了的惯性定理，完全被它无视了。做过FLASH动画，并且有一定水平的应该能够知道。在动画中有一种引导线，动画模块中的特定部分会以那条线为轨迹做移动。如果那条线做得很死，没有考虑物理学上的其他问题，比如惯性、阻力等等，做一个均速移动，那么就有些显得过于在20世纪时说的“机器人化”。当然，现在我们说的这个机器人，同样被这些定理所适用。当时的一些科幻片可不是，就像是被一个轴轮以一定速度带着转，到了位置，停下了。现在看来是真的很死板了，对吧？但要是以10年前的那种标准去衡量，那也至少是前端水平了。这就像是在二战时期，美国军方制造出来的世界上第一台电子计算机——埃尼阿克（ENIAC），当时它的运算能力只有5000次／秒，但是在当时是最快的运算机器，可以把美国军方当时需要两、三个月运算的弹道在几秒内就能完成。不过，这东西当时还有一问题，运算一次后，需要停机大概15分钟做检修（电子管有没有烧坏了之类的）。而我们现在的超级计算机，或者是桌面机使用的CPU的运算速度可比那东西快多了，现在的酷睿24核处理器有着2.66GHz的时钟速度，这是那时的计算机能比的么？不能。但是，埃尼阿克在当时就是个创举。所以说，机战中第一次使用CG也是一样，虽然用现在的眼光去评价它是很不能入眼的。但是，评价一个问题，一件事物不能只是这样以现代视角去评定它。我们应该尽可能地设身处地地去还原当时的情况，这样才能更客观地评价它的历史意义。

下面，我想应该借用《第4次》的变化，来谈一下WINKY SOFT制作的机战中的金属流派的BGM。《第4次》的BGM所有相关文件大小只有7.23MB，由PS标准的SEQ音频序列文件（类似于MIDI）、VAB的音色库说明文件和ADPCM的音频音色文件配合使用组成的一套音乐库系统。由于《第4次》和《第4次S》的BGM的细节并没有其后的《F》细腻，所以，不能用《第4次》的音乐说话了。再一个，从《第3次》到《第4次》的音乐就没有做过任何的改进。在PS版的《第4次S》中，因为采用了新的ADPCM音色库，放弃了在SFC上一直使用的音色库，加上在音频回放的默认设置上是使用的立体声，虽然这个音色库还是不如后期的《F》，但是，比SFC版的相比，加了PS的音频序列采样为44kHz，这就让机战的音色得到了一次提高。SFC上的几作机战的音乐，现在去听起来，可能感觉有点沉闷，并且，各曲子的节奏也相对比后来的曲子版本要比较快些。关于那SFC版的几作机战，在网上都有SNEC格式的模拟音乐的下载（需要如WINAMP播放器+Alpha-Ⅱ SPCPlayer，in_snes.dll），PS版机战的音乐,网上现在有《F》系列、《CB》（Complete Box）、《α》和《α外传》，四作PSF格式模拟音乐下载（播放需要Highly Experimental PSF1/PSF2 Player，in_psf.dll，播放器如上）。在从WINKY SOFT接手机战，一直到《CB》为止的几部机战作品，参战作品的曲子都是重新编曲的。比如高达ZZ的《寂静之声（サイレントヴォイス）》，这只曲子就是一个十分特别的，包括《热风！疾风！塞巴斯塔》都是将原曲的前奏进行大幅修改后的版本。不像现在的机战音乐，有一种尽可能追求原味的味道。反而，那段时间的音乐制作这方面来说，能体现出游戏制作者对于音乐这一块的用心和诚意的程度。虽然现在比如PS2上的《MX》、《α3》的音乐的音质可以达到如同中高级合成器回放出的声音，原创部分不去说它。但是，音乐的自己的主题性没有了那时的明确了。我们现在听《F》的BGM就能够一下子听出，这是《F》的吧？在《α》之后，那就天知道这是哪代的了，相近得不得了。并且曲子的谱，也是基本以原谱的再现。或许可以说这种方式是不错的，好的。但是，要以诚意的方面来说，那就可能是不怎么尽心了吧。或许是笔者对于《F》系列的BGM抱有的感情过深。这还得读者自己以喜好去判断了。因为这个音乐相关的东西,其实也是最让人难以统一口径的，所以看来我还是别说过多的废话了。有什么意见或建议的话，还是向风林或者编辑去提吧，完了一般会把建议转达给我的，如果我还动的话……

不足的瑕疵

上面已经说了几千字的基本都是好的东西，一直没怎么提《第4次》这一系列的明显的不足之处的地方。因为篇幅的关系，下面不做更详细的分析与解说了。

2D的战斗动画过分拖延游戏时间。能够关闭战斗动画是在《α》才开始的。在这之前的所有战斗动画都是强调演示的，速度快的到还好，大概15秒内能解决。如果来一个大必杀技，比如超电磁V的，那可就有得等了……另外，《第4次》还取消了以前的地上与空中战斗时，飞行出去的射线或导弹有45度角的设计。这点已经不再出现了。

当时的《第4次》在使用精神一类地图上需要演算的时候，停留在空中的机体也会跑到地上来。加一个精神就能看到这样的结果。

最后总论

在文章的最后，个人还是建议有兴趣、有时间的新机战玩家,去玩一下《超级机器人大战F》和《超级机器人大战F完结篇》。

《F》这部作品是以《第4次》为原形基础，新加了参战作品的新作，也是2D地图版中有着另一个历史意义的作品，游戏平衡度等方面也是继承了《第4次》，现在暂时还没有一款作品是能够说是超过它的。《F》故事发生定在《EX》的拉·基亚斯事件之后（注意，这就等于在机战的年表上否认了《第4次》的发生）。特别是在《完结篇》，很多地方都是《第4次》中遗留下来的。

之所以要在文章的最后主要推荐的是《F》，而不是《第4次》呢？道理很简单。一、《第4次》相对于《F》来说，可以说是一款试验品，你看《F》的剧情设定都可以说是否认了《第4次》的存在。二、《第4次》的画面、音乐、系统方面没有《F》成熟。三、《第4次》的剧情太短，最高也就49话。四、《第4次》的数值上有最高值，影响游戏平衡性。如ＥＮ最高就是255，再高也是255；修理、补给有残弹量限制，并且不加经验值;部分武器残量也过少。还有一些在上文中谈到过的一些问题。当然,我们也不能否认《第4次》的积极意义。因为有了它，所以才有了《F》系统的最完整化。这是不能够跳过去的。就如同相声《批三国》中的一句捧词说的那样：“一、二、三、四、五、六、七嘛,总不能把‘二’和‘四’给扔下了”。任何游戏作品，或者事物都是有一个发展过程，哪怕是走进弯道，但也正因为有人进过弯道，才能让后面的避免进入同样的弯道。当然，我们不是说《第4次》等于一个大弯道,它是积极大于消极成分的。《第4次》是一款可以一试的老作品，但如果想更完美一些的话，可以去试玩《F》。对于这篇从那坛酒里舀出来的这点点酒，是佳酿或者还是醋。还请老机战玩家有意见的就提出来吧。

传达『机战』
原创世界的魅力
魂之连载

SECRET HANGAR

PERSONAL TROOPER ALTEISEN

型 号：PTX-003C
全 高：22.2米
总重量：85.4T
搭乘者：南部响介
主武装：热力追踪弹 / 3连发机械加农炮
旋转机关炮 / 矩形导弹

炼造古老的神之铁器——
有如热火般的热情

CONTENTS

明贵美加所绘制的《机战》原创机体
初次登场，钢铁的孤狼！
NO.1:PTX-003C
古铁器

由寺田贵信所监修的官方短篇小说
《隐藏在激战背后的开发秘话》
TURN.1『孤狼、咆哮』

每次都有新画家绘制新插画！
梦之竞演！《机战》×椋本夏夜

复苏的战争史
寺田memories

STAFF

监修 — 寺田 贵信
机体图解 — 明贵 美加
小说执笔 — TORISTAR
小说插画 — 椋本 夏夜

豪华的制作阵容赋予了『机战』世界新的魅力。隐藏于个性的机体与角色身上的秘密物语！我们将在今后的每一期中向大家展示更深入的『机战』，别错过！

TURN.1
『孤狼·咆哮』
~古铁器的开发秘闻~

在L5战役中作为联合军核心而活跃的名机——古铁器，再投入实战之前，曾经满怀热情地参加过不为人知的战役。

『我们的目的就是必须把手段正当化』
——马修·布拉一达

新西历182年，在被称为“L5战役”的战争开始5年前，联邦军参谋本部的诺曼·斯雷少将提出了假想对异星人战的军备扩张提案——『地球圈防卫计划』。

作为防卫计划的一环，开发强袭用人形机动兵器的计划——『ATX计划』在新西历184年开始运作。

计划的开发主任马里昂·莱德姆博士以『拥有绝对德火力，可以从正面突破』为理念，进行了彻底地研究开发行动。

最终开发出了以强大的推进力和高超的近接战斗能力为优势的机体。

但是，近接战时的威猛打击力和机动性很难同时装配在一起，也很难对应陆地上的高机动性战斗。另外，为了控制瞬间爆发性的推进力，需要驾驶员拥有卓越的操纵能力和精密的判断力。为了选出合适的驾驶员，还特意准备了测试用的机体。『ATX计划』所追求的不只是机体的性能，还有关乎能否量产以及“不能由驾驶员来左右”的安全性。莱德姆博士所开发的机体在周围人的眼里是反时代潮流的。于是，博士的计划遭到了众多非议。

“真是的，开发这部机体完全是为了显示自己，真是个麻烦的家伙”“对士兵来说兵器是自己肢体的延展，只凭空谈就把兵器的能力都归结于士兵的操纵……真是……”“无聊的玩意，这个旧时代的偏执狂，浪费我们的时间！”

结果，莱德姆博士所开发的机体从“主力机体量产计划”中被除名了，机体也没能得到『亡灵MK－III』这个名字——取而代之的是开发时的代用名『古铁器』。就是德语中『古老的铁器』的意思，一个充满了讽刺的蔑称。

但是博士并没有放弃『TAX计划』。她对这部凝聚了自己无限智慧的机体充满了信心。她相信，在不久的将来，这部机体一定会成为战场上一枚重要的棋子。此外，博士还对未知的科技——EOT充满了危惧。这些都支持着博士，让她在反潮流中前行。

时间流逝，到了新西历186年。迪拜因·古鲁塞塔斯向联邦政府宣战的前夜，对莱德姆博士和古铁器来说是最后的和平之夜。

莱德姆博士分析了从联邦军朗古雷基地调到这里的南部响介少尉的战斗数据。南部驾驶机体的高破损度引起了博士的注意。她发现，这并不是因为南部的驾驶技术不成熟，而是因为他大大提升了机体的追踪性能。

“如果是他的话，说不定能够驾驶我的『亡灵MK－III』……”

于是莱德姆博士对南部响介进行了测试。模拟战的内容就是突然把他派到混乱的战场上。于是，这部以『亡灵』（T型）为母体，进行了大幅改造的『PTX－003C古铁器』，在战场上一瞬间就留下了自己的名字。

“和亡灵基本一样……这部机体真的没问题吗……博士？”

“这个世界上最不会浪费时间的就是钟表，还有作为人类的我。现在没有时间进行讨论”

“...明白。那我就赌一赌！”

博士的判断果然没错。响介和古铁器有着超乎想像的融合性。古铁器在响介的操纵下发挥出了超越本身规格的性能。

在L5战役中，以古铁器 为中心，由『ATX计划』所开发的机体扭转了战势，在战斗力处于弱势的情况下取得了胜利。可以说是古铁器引领了联邦军的爆发。

被嘲笑为旧时代遗物的『古铁器』在莱德姆博士的热情以及响介的气魄下得到了真正的锻造，作为一颗无比锐利的利齿得到了重生。

“我要向那时候所有否定我的人表示感谢。不是这样，我也不会取得这样的成就。哼哼哼……“

那之后，博士继续以自己的热情开发出了『古铁器』的改造机种『PTX－003C－SP1古铁巨人』，并以『古铁器』的设计理念进一步开发出了『PTX－015R 百舌』。

坚定自己的信念不动摇，可以创造无限的可能。

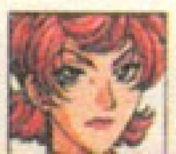
trun.1 完结

寺田监修的留言

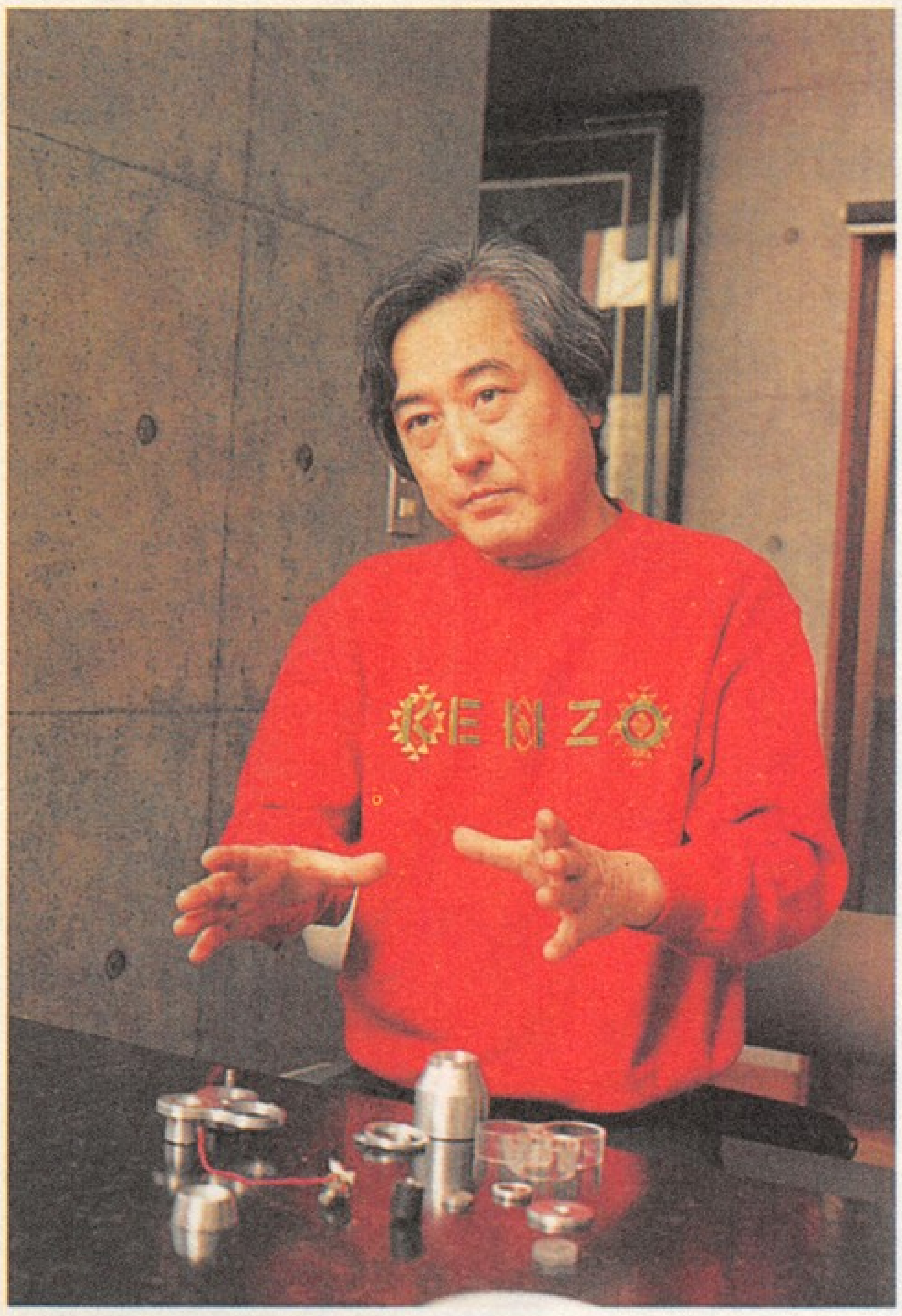
把旧型机（亡灵）进行改造，强制性的提升性能虽然只是『古铁器』的最初设计理念，但在实际开发中也是这样运作的。在数年前，一说起『亡灵』，大家就会想到这是主人公驾驶的机体，但是喜欢『亡灵』的同事觉得太单调了，于是就设定了这部『古铁器』。在『OG』是比较新的强力机体，但在『COMPACT2』中却属于旧式机体，感觉不是很强。但是在现在的新作品中已经成为了绝对的主力机体...不，是『古铁器』自身取得的成功。

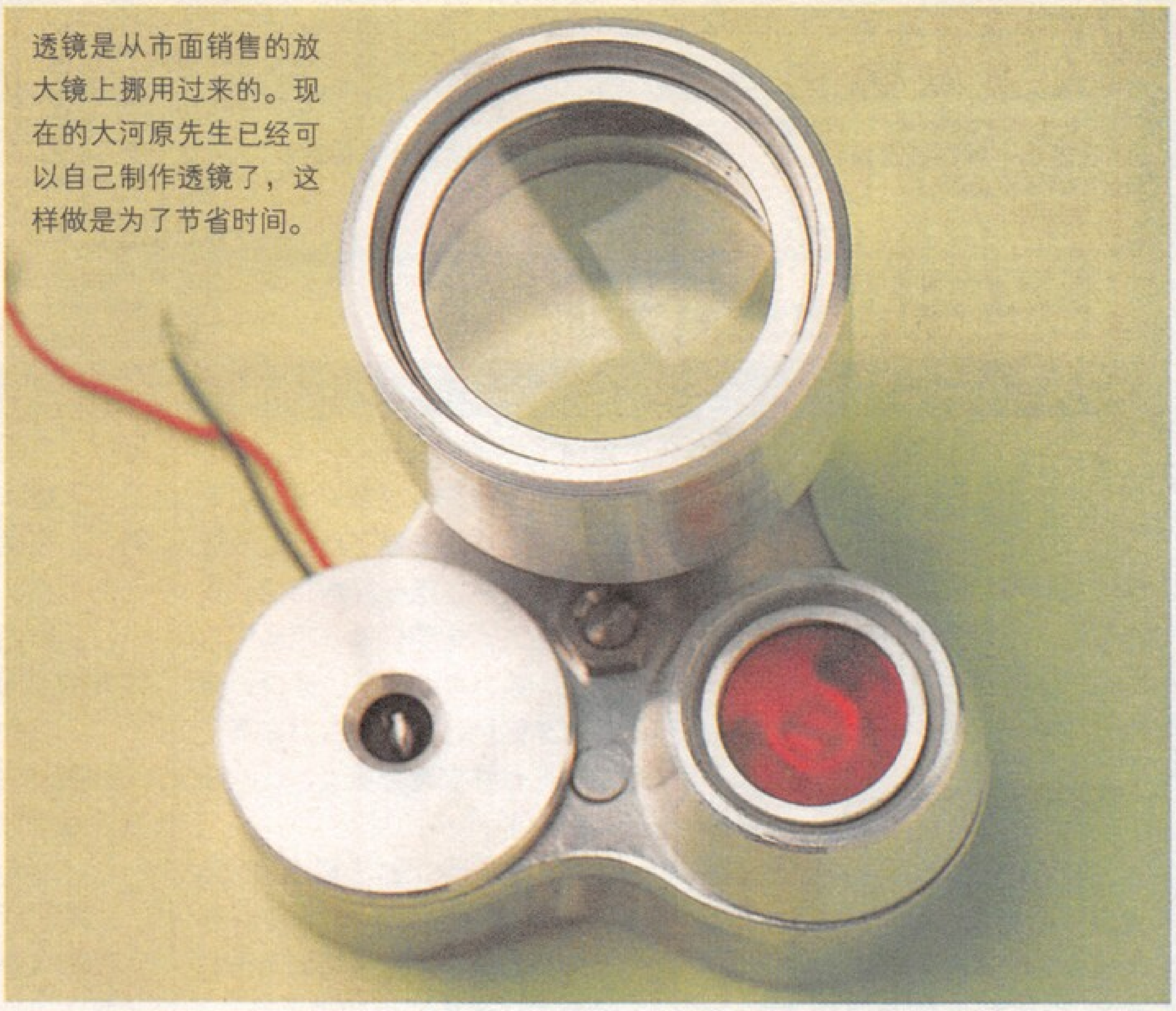
登场人物

南部响介『古铁器』的驾驶员。虽然沉默寡言，但是拥有坚定的意志力和一流的驾驶技术



马里昂·莱德姆『ATX计划』的开发主任。热衷于自己的研究，开发出了数款名机体。





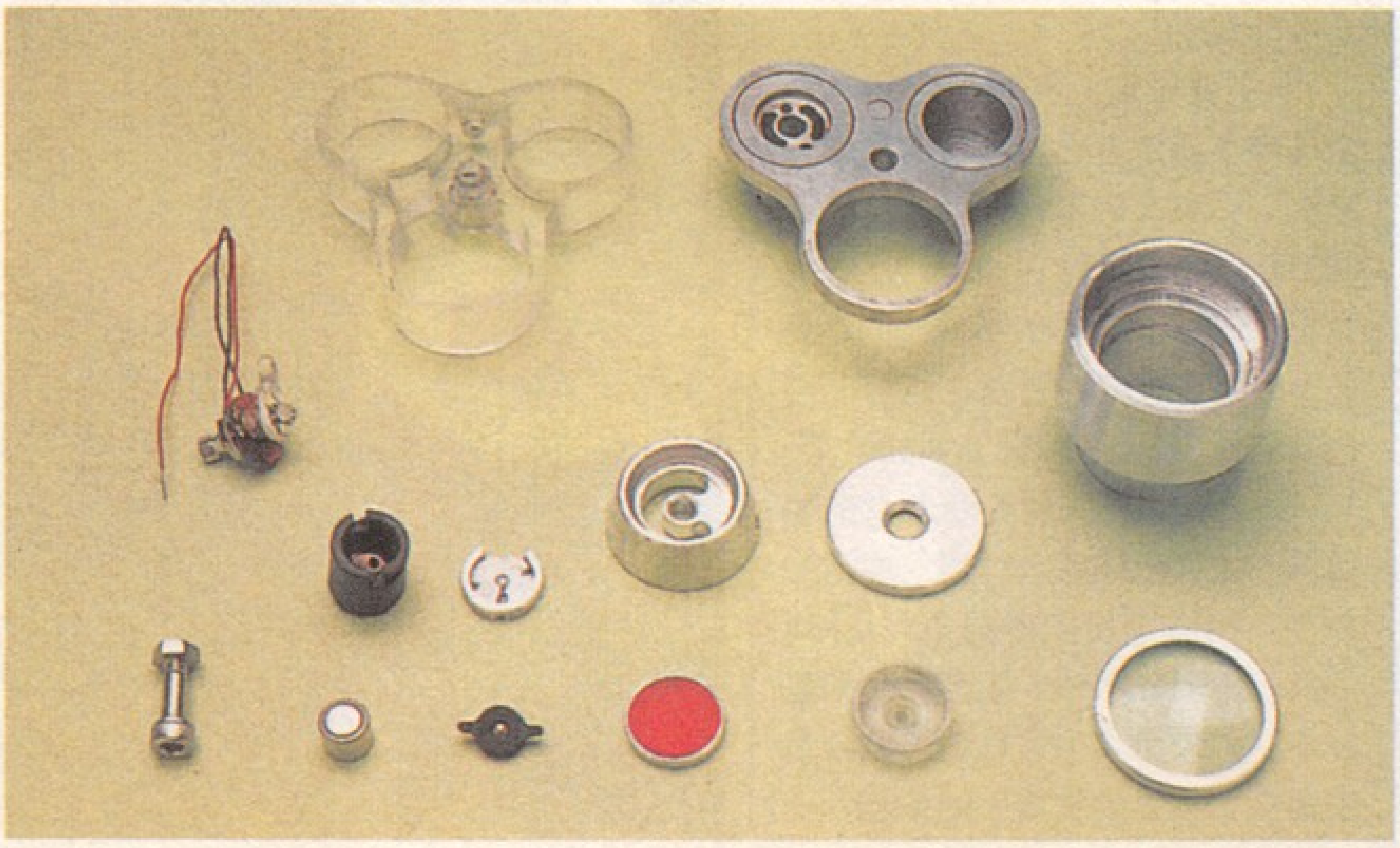
透镜是从市面销售的放大镜上挪用过来的。现在的大河原先生已经可以自己制作透镜了，这样做是为了节省时间。

由铝材切割加工而成的观测器部分和基部零件。基部由3部分组成，紧紧地固定在一起。

厚20毫米，由丙烯树脂切割而成的零部件。这在这次的制作中是最费时间的，尤其是透明部分的加工制作。

连接着用于形成光源的LCD的开关。由于必须放置在规定的空间内，这部分几乎全部是大河原先生自己做的。

放置钮扣电池的容器是由塑胶树脂的块状物切割而成。



大河原寄语

我在网上购买了一台切碎机。听说最初是为了切割海苔而开发的，后来为了防止个人情报流失成了很多人必备的工具。前些天我试了一回，果然很不错（处理量大的时候还是得靠切碎机啊）

大河原工厂

现在汇集了高人气的『装甲骑兵』不断有新制品面世。下面我们为大家介绍一款大河原先生的代表作——以观测器为概念的作品。

HP OKAWARA FACTORY
NO.01

这个有着观测器交换透镜外形的作品，到底是……？

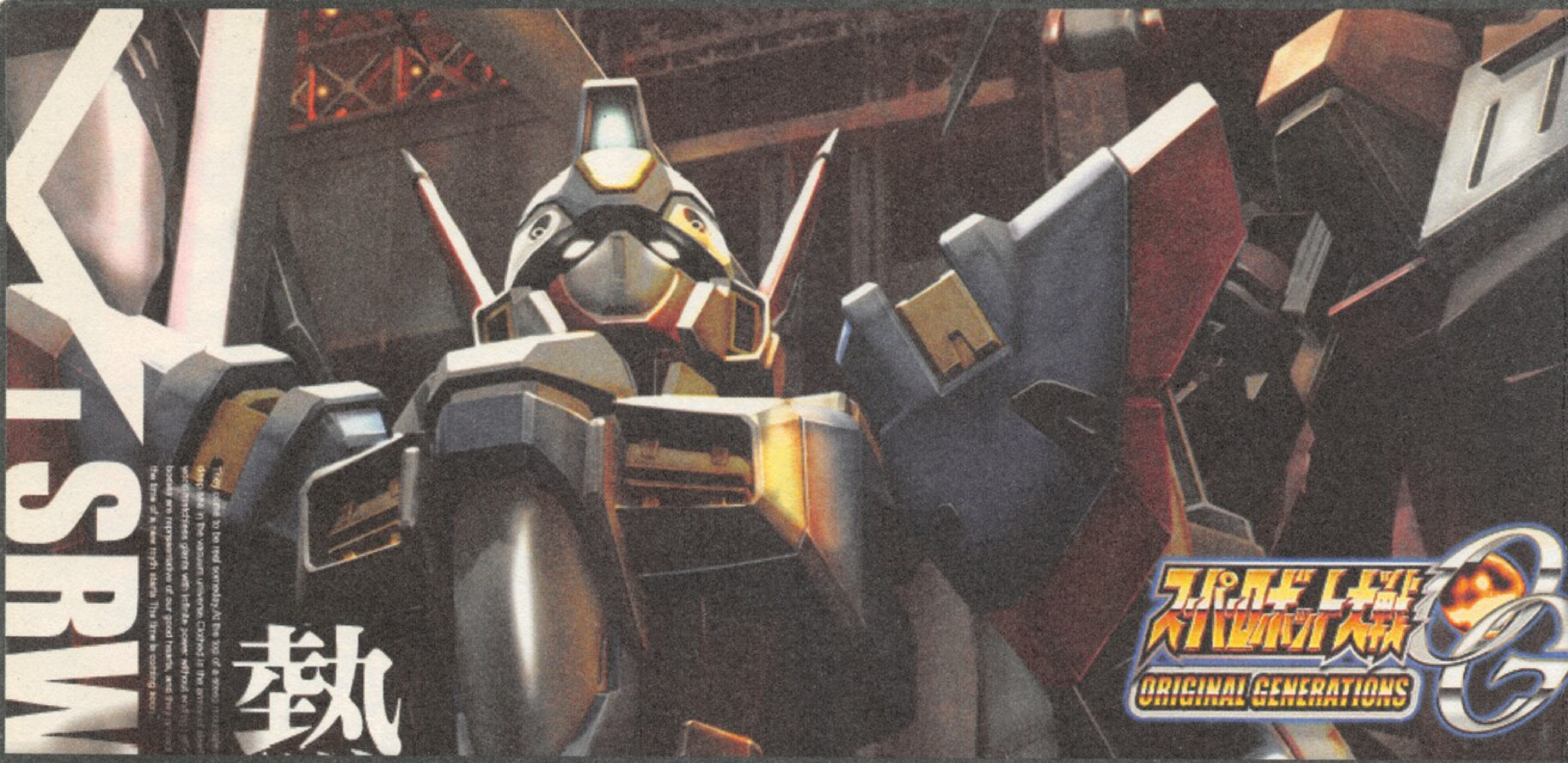
作为大河原先生的代表作，『装甲骑兵』是可以和『机动战士高达』平起平坐的。登场主角——机械AT透镜交换器的设计有着浓重的军事色彩，现在获得的支持不亚于高达。这次的作品，是以观测器的“交换透镜”为主题的物品。

这次要介绍的交换透镜完成度已经达到90%，我们将主要为您介绍各个部分的零件构成概要。具体用途将在下期进行说明。

交换器的基部是由铝棒经切割而成。这部分的制作对大河原先生来说已经是驾轻就熟了。

放置再交换器基部下方的透明部件是丙烯制品。听大河原先生说，在进行开口作业时，由于加工面受到了高温，导致其中产生了细小的气泡，使得透明度有稍微下降。

透镜使用的是市面上销售的产品。作品中还内嵌有白色的LED和钮扣电池。



超震撼的第二册

超强专题，最全机战系列彻底分解，揭开你不了解的另一侧！

独家连载大爆走！2007年全新热门题材，次期号刊载预定！

绝对最强攻略！《机战W》超深度研究及幕后资料集公开！《机战XO》全国独家大分解！

劲爆漫画再冲击！新年新品新长篇，次期号完整释放！

新手办降临！机战全新模型大追迹！绝对引发口水大潮流！

《机战OG》全国独家深度报道！你不能错过的年度最强机战游戏！

MOBILE SUIT GUNDAM CHAR'S COUNTERATTACK

机动战士高达 シャア的反击

DATA

■上映时间：1988/03/12■影院上映■原作/剧本/导演：富野由悠季/人物设计：北爪宏幸■MS设计：出渕裕■机体设计：**ガイナックス**，佐山善则■绘画指导：稻野一信，北爪宏幸，南伸一郎，山田**きさらか**，大森英敏等■音乐：三枝成章■制作：日出■主题歌：ED“BEYOND THE TIME（越过无尽的宇宙）”/作词：小室**ミツ**子/作曲：小室哲哉/演唱：TM NETWORK

■机体名：RX-93 V 高达
■高度：22米
■重量：_63吨（主体27.9吨）
■主要装备：光剑、光束枪、高性能火箭炮、漂游炮。
■登场作品：《α》与《α外传》《第二次α》《第三次α》。

Illustration：中村淳一

STORY APPENDIX

宇宙世纪0093年，建立吉翁的祖先，吉翁·戴肯的弃子夏亚·亚斯纳布，终于继承了新吉翁的名号。他认为地球联邦的腐败导致了战乱，控制投下了资源卫星阿克西斯到地球上，促使人类猛然觉醒。曾经在反联邦组织奥吉与夏亚作为战友的阿姆罗，与诺亚组成了地球联盟的独立部队朗德·贝尔集合，打算阻止夏亚的计划。但是阿姆罗驾驶的新型MS·V高达，自身也有着未知的秘密。阿姆罗同夏亚宿命的对决将要开始。

主人公夏亚在α系列真正以夏亚·亚斯纳布名字登场的是《第二次α》。在《α》与《α外传》中，他的名字是古华特罗·巴兹拿。在《α》中有他于托雷兹（《高达W》）会面，发现自己内心秘密的场面。本作的主人公机体V高达“SRW”是资格最老的主力机体，但仍然活跃在α系列的第一作里。希望大家注意，主要武器浮游炮在《α》与《第二次α》中的弹数制，以及《α外传》与DC版的EN消费制，他们之间的差别。

ISBN 978-7-88074-081-3
9 787880 740813 >

定价：19.80元
（附赠全彩导读手册）

ISRC CN-A76-07-0005-0/V.G3
三辰影库音像出版社 出版